

新春新气象

——打造春意盎然的PC系统



绝对少数派报告

——两个人的《星际争霸Ⅱ》体验

04月上

本期特惠价

￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第327期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择





ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

后下载时代的免费人生

新品初评：英特尔酷睿i7 980X处理器/华硕P6X58D Premium主板

网络时代：用网络连接世界——CeBIT 2010展会网络技术揭秘

实用软件：六款密码保护软件横评

硬件评析：心随意动——2010年笔记本电脑架构剖析

在线争锋：《石器时代2》——找寻曾经失去的真谛与浪漫

前线地带：上海烛龙《古剑奇谭》独家专题报道（四）/黑手党2/正当防卫2

攻城略地：《质量效应2》支线任务攻略



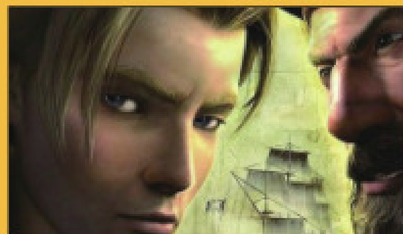
本期强档攻略

金银岛









主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年04月01日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

经历了年初一段时间里单机游戏大作的凶猛攻势，最近这几天里算是比较寂寞的。地穴领主新配了超强力的电脑，有一搭没一搭地打着《战地叛逆连队2》，但当有人路过他的座位边时他就顿时振奋起来，脸上的表情与崭新硕大的液晶显示器光洁的外壳一起熠熠生辉。据说冰河也新配了一台昂贵的电脑，办公室里绝大多数同事都在猜测，他这把牛刀估计每天都只会用来杀一杀《魔法门英雄无敌Ⅲ》或者《魔兽争霸Ⅲ》这样的小鸡，这么一想顿时让人心理平衡了不少。

除此外，小Y和小D还是天天往T君的小炮楼里跑，在对战的某些时候他们的表情都很狰狞，眼睛里似乎要滴出血来，为了取胜更是什么手段都用得出来。严格来说，他们三人之间每天的较量并不是在玩游戏，而是战争——是的，战争，奥斯卡新科最佳影片《拆弹部队》里这样说："战争，就像是一种毒品。"相比之下，阿泰克等人偶尔展开的《魔兽争霸Ⅲ》的连线游戏就显得要文雅得许多。其实编辑部里的人口味偏好差异很大，能将大家聚集到一起来玩的游戏并不多，在《求生之路》之后一直没有一个合适的替代者顶上，大家对素质不俗的《求生之路2》为什么突然集体丧失了兴趣，这是一个难解的谜。

春节期间在网上与一个作者聊天，他很欢喜地告诉我春节假期后就将收拾行李去一家网游公司上班了，回想起几个月前他跟我叹息着工作难找，但现在似乎已经一切烟消云散。当然，给我们写稿的经历成了他应聘时一块很好的敲门砖。仔细想来，我们的作者一波一波地展翅高飞，但又有一茬一茬的新人继续成长起来。如果你也想加入大软的作者行列，随时都不算晚！

在3月的连续两场大雪之后，我感觉情绪有些恹恹的，不知道同事们是否同样如此——这个冬天实在有些太长了，我热切地期盼着春天赶紧到来。

本期责编　8神经

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
四川	胡陈捷	江苏	沈文轩
北京	魏墨深	云南	张超
贵州	赵智谋	上海	文晔
甘肃	王彦博	浙江	詹子逸
河南	奚卫国	陕西	靳佳豪
江苏	沈杨	吉林	吕俊
上海	任友宏	辽宁	曲健夫
江苏	张旭	山西	王彦钧
河北	张力超	河南	胡旭强
湖北	张宇达	江苏	龙仲元



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

版权声明

英特尔酷睿 i7 980X 处理器

至尊六核

■晶合实验室 Red

今年年初，英特尔按其“Tick-Tock”发展战略，推出了32nm制作工艺，研发代号为Clarkdale的Westmere架构酷睿i3/i5处理器。在保持LGA1156接口封装大小不变的前提下，在单芯片中集成了CPU与GPU功能，令人不得不赞叹新工艺带来的高集成度。Westmere可看做是Nehalem架构的工艺升级版，同时在原基础上进行了优化，第二代HKMG（High-k/Metal-Gate）技术的加入，使相同晶体管数的处理器芯片面积仅相当于45nm时的70%。英特尔主流桌面处理器已全面进入32nm时代，但其旗舰产品的位置仍被45nm工艺的Nehalem架构处理器占据，英特尔显然有必要也有实力推出性能更强的高端产品，于是其在不久前发布了全球第一款桌面六核心处理器——酷睿i7 980X。

酷睿i7 980X用于取代i7 975，成为英特尔性能最强的桌面处理器，它的研发代号为Gulftown，基于32nm Westmere架构。酷睿i7 980X拥有3.33GHz主频、通过睿频加速技术可达3.6GHz，每核心拥有64kB一级缓存，256kB二级缓存，所有核心共享12MB三级缓存。此外，和其他i7 900系列处理器一样，它同样集成三通道内存控制器，支持超线程技术、智能缓存技术等。与酷睿i7 975相比，i7 980X还支持新加入的6条AES指令集，对主流加解密的运算速度能起到很大的提升。从规格上看，在保持热设计功耗130W不变的前提下，酷睿i7 980X在上代旗舰产品的基础上增加了约60%的晶体管数，核心数与缓存容量均得到了50%的提升，而核心面积却减少了5.7%，进步可谓十分明显。

在发布时间上，两代旗舰产品的更迭仅用了不到10个月的时间，而之前的酷睿i7 975替代i7 965也只用了不到7个月。考虑到i7 975与i 7 965间的差别只有主频，开发难度不高，而i7 980X不仅使用了新架构，且各项指标均有了大幅提升，可以看出英特尔的研发效率十分惊人。我们认为，这是由于英特尔自Nehalem架构开始，便采取了“模块化设计方式”（Building Block），将架构划分为若干个功能单元，在设计时根据产品定位进行增加或删减。这种方式不仅开发效率更高，还能根据市场需求精确快速地做出调整。所以英特尔的研发人员在经历过之前桌面、移动及服务器领域的一系列处理器后，已能极好地驾驭这种模式，新产品的研发周期更短。





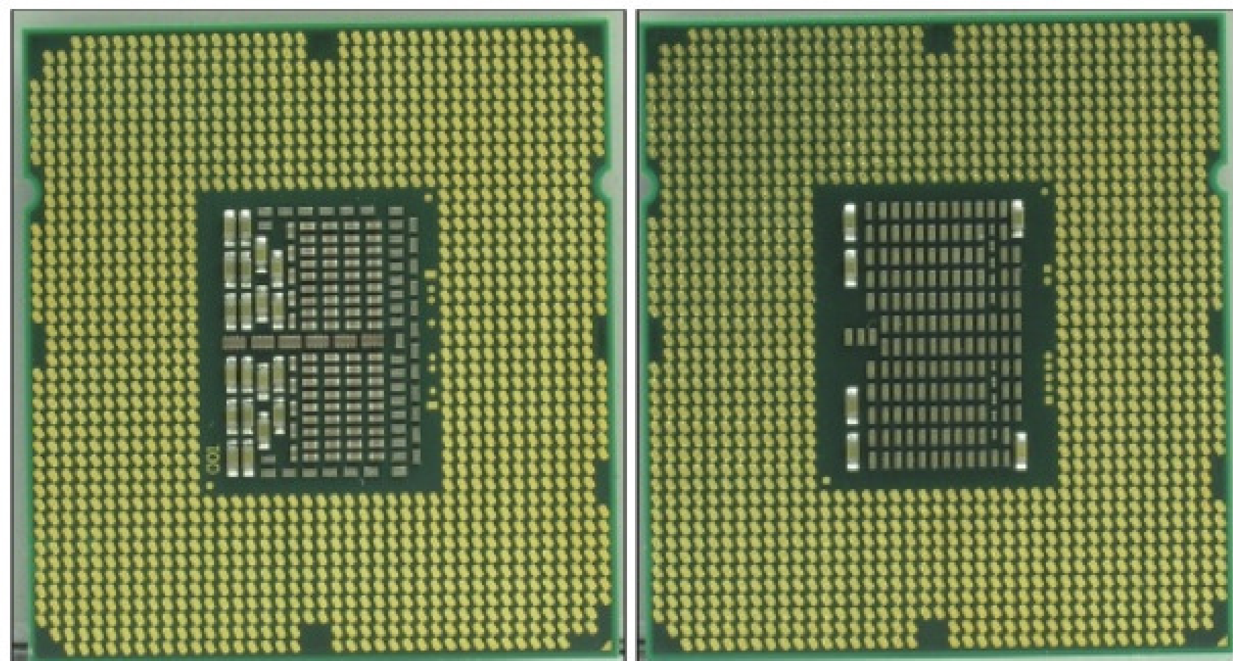
虽然价格上还不能被所有消费者接受，但六核心处理器进入桌面市场已是未来的趋势，酷睿i7 980X非常适合追求极致性能的用户，比如经常处理3D渲染的用户及硬件发烧友等。

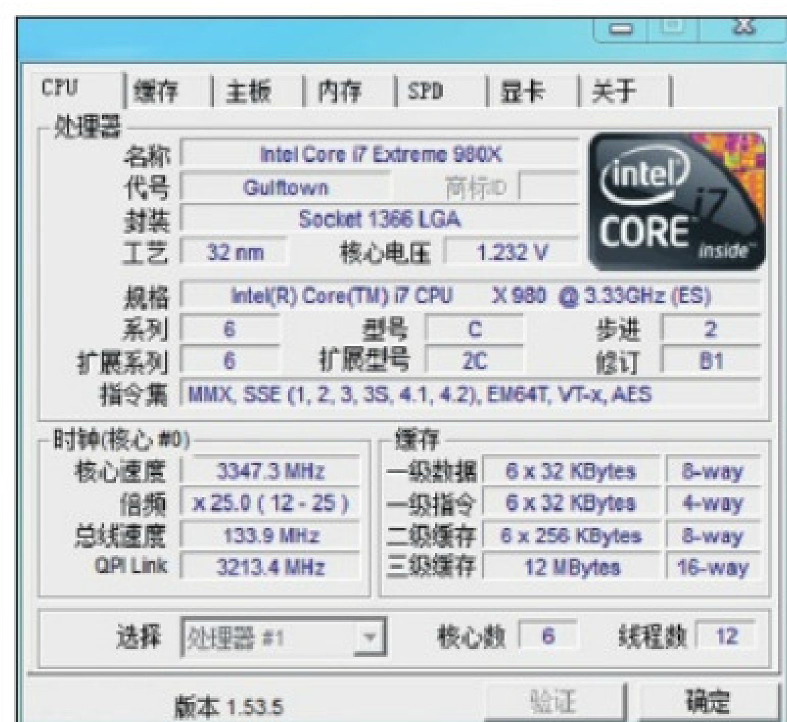
炫目度：★★★
口水度：★★★★★
性价比：★☆

厂商：英特尔（Intel）
上市状态：已上市
售价：7999元
附件：散热器/说明书等
咨询电话：800-8201100
推荐：追求极致性能的用户

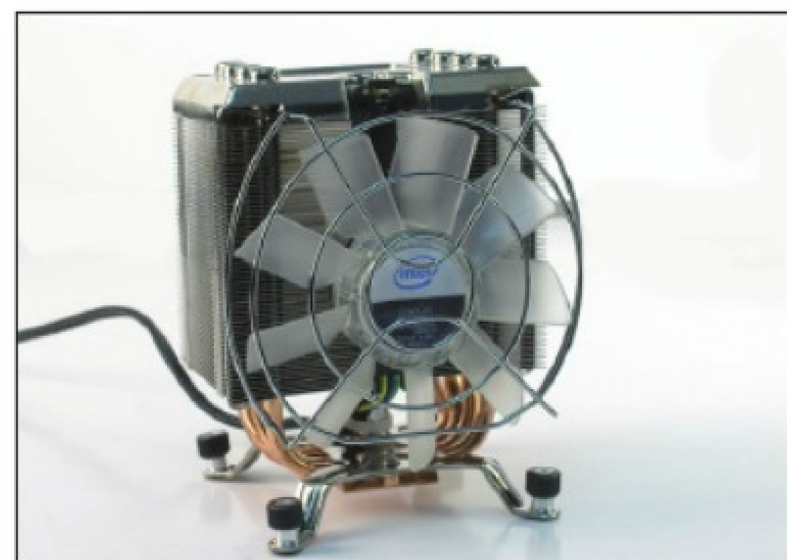
酷睿i7 980X与i7 975规格一览

项目\型号	酷睿i7 980X	酷睿i7 975
架构	Westmere	Nehalem
研发代号	Gulftown	Bloomfield XE
制造工艺	32nm	45nm
晶体管数	11.7亿	7.31亿
核心面积	248mm²	263mm²
核心/线程	6/12	4/8
主频	3.33GHz	3.33GHz
睿频加速	3.65GHz	3.6GHz
外频	133MHz	133MHz
QPI总线	6.4GT/s	6.4GT/s
一级缓存	64kB × 6	64kB × 4
二级缓存	256kB × 6	256kB × 4
三级缓存	12MB	8MB
支持芯片组	X58	X58
接口	LGA1366	LGA1366
支持内存	三通道DDR3 1066	三通道DDR3 1066
热设计功耗	130W	130W
发布日期	2010年3月16日	2009年6月3日


酷睿i7 980X（右）的背面电容布局有所改变



CPU-Z已能识别这款处理器


“Intel DBX-B”散热器



风扇顶部的调速开关

在32nm的i3/i5酷睿处理器上市之后，英特尔处理器产品线已经完成更替，曾经的酷睿2双核心系列被32nm的Pentium/i3/i5处理器取代，LGA775接口成为了历史。目前与酷睿i7 980X配套的依然是英特尔X58芯片组，之前采用该芯片组的主板需升级BIOS才能识别新处理器。可以看出，LGA1366接口是英特尔专为高端处理器设计，对应酷睿i7 900系列，特点是支持三通道内存。面向主流和入门级用户的是LGA1156接口，支持45nm的四核心i7、i5系列及32nm的双核心处理器，它们仅支持双通道内存。英特尔这种通过接口以及命名划分产品的方式，不但使消费者更易找到适合自己的产品，还可令平台的生命周期更长，LGA1366接口就是极好的例子。

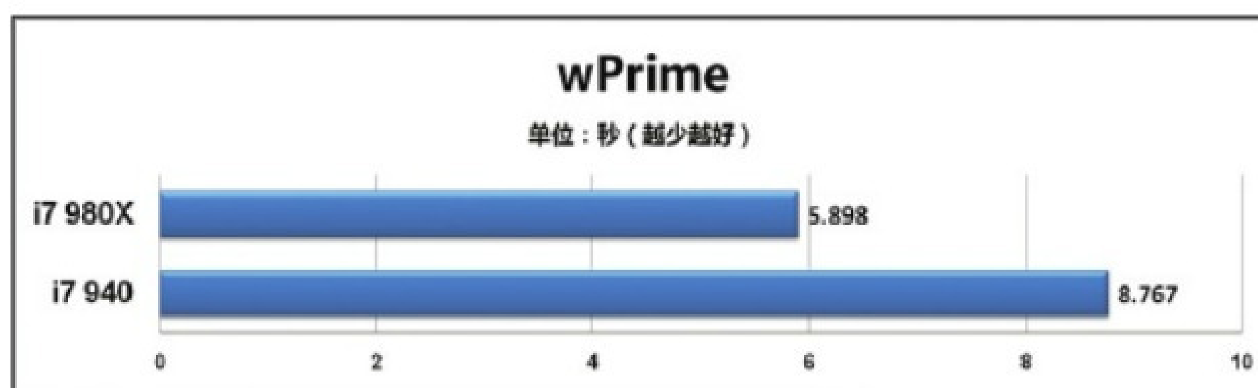
酷睿i7 980X的配套散热器也与以往不同，英特尔为其命名为“Intel DBX-B”，采用了塔式设计，配有四条热管，通过背板方式安装。散热器顶部设有调速开关，“Q”（Quite）档为较低转速，“P”（Performance）档为较高转速，风扇转速为800r/min～1800r/min。“Q”档下的噪声低于20分贝，“P”档下低于35分贝。英特尔给出的资料显示，“Intel DBX-B”集成至系统中，可承受50倍的重力冲击（相当于从约1m的高度落下）。

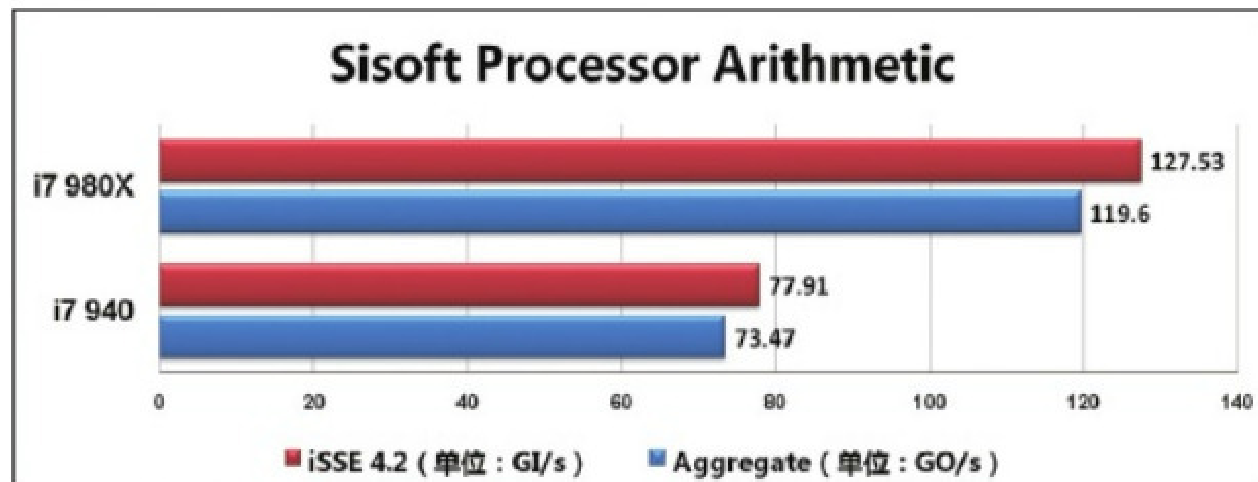
我们使用华硕P6X58D Premium主板，KINGMAX DDR3 1600内存（2GB×3），迪兰恒进RADEON HD5770显卡，希捷Barracuda XT 2TB硬盘与之组成测试平台，并加入一颗酷睿 i7 940作为对比。散热器选用处理器附带的DBX-B，电源为Tt Toughpower 1200W，操作系统为Windows7旗舰版。测试分为处理器性能、内存性能和整机性能，测试软件包括Sisoftware Sandra、wPrime、CINBENCH R10、Friz、3DMark Vantage、PCMark Vantage等，游戏选择了《使命召唤——现代战争2》《星际争霸2》测试版和《孤岛危机》，所有结果通过柱状图展示。

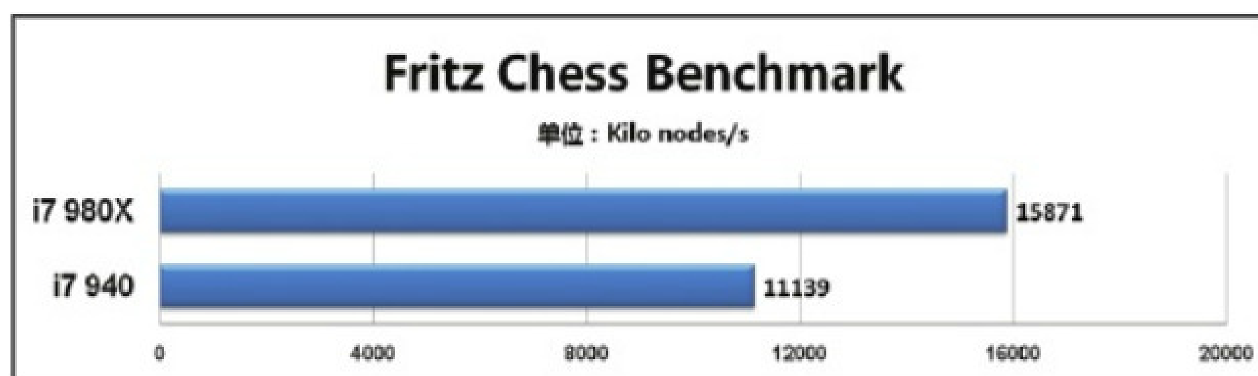
从测试结果来看，酷睿i7 980X带来了十分强劲的性能提升，尤其在对多线程敏感的测试中更是如此。不过在游戏性能测试中，酷睿i7 980X并没有完全发挥出其实力，整个测试过程中均保持了较低的占用率。这是因为目前的游戏更偏重于对显卡的性能要求，即使是四核心处理器的性能，也很少能在目前游戏中得到完全释放。酷睿i7 980X帧数略领先于酷睿i7 940的原因是其拥有更高的主频和多达12MB的三级缓存。

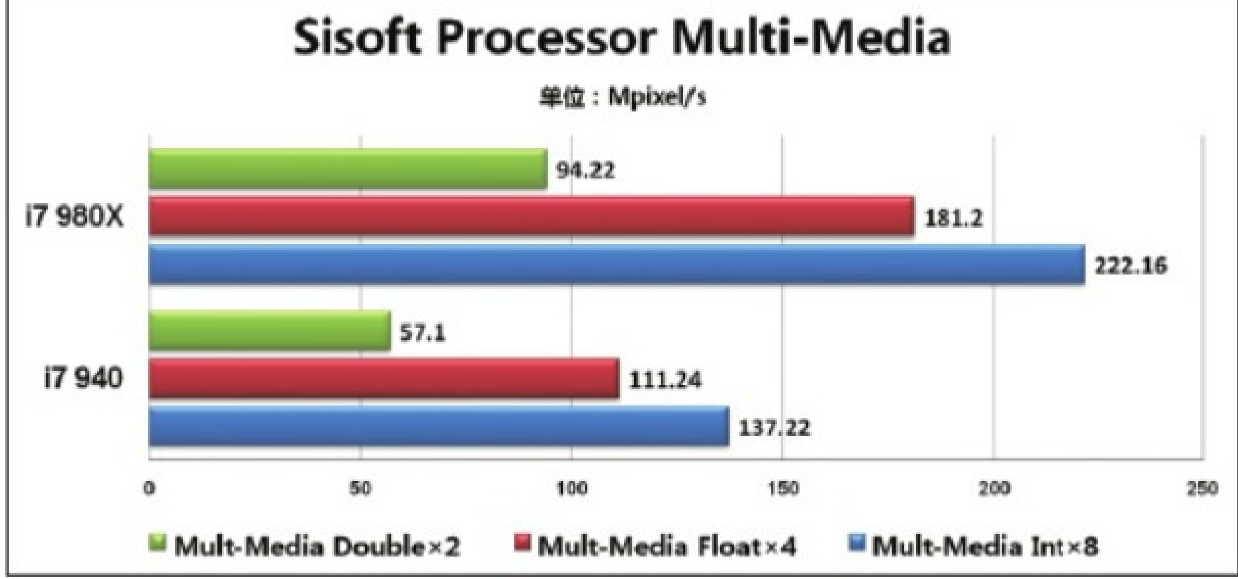
我们还对酷睿i7 980X进行了超频测试。需要说明的是，所有英特尔的至尊版处理器均不锁定倍频，这令超频十分容易。我们首先在倍频保持默认，外频170MHz的情况下轻松得到4.25GHz的成绩，并完成了wPrime稳定性测试，此时核心电压为1.336V，处理器在测试过程中的最高温度约为67℃，不适合长时间使用。之后在倍频为34的设定下，得到4.55GHz的成绩，但此时处理器已不能通过稳定性测试。由于处理器的体质各有不同，我们这次测试的这颗酷睿i7 980X展示了很好的超频性能，能在风冷条件下轻松越过4GHz大关，成绩令人满意。

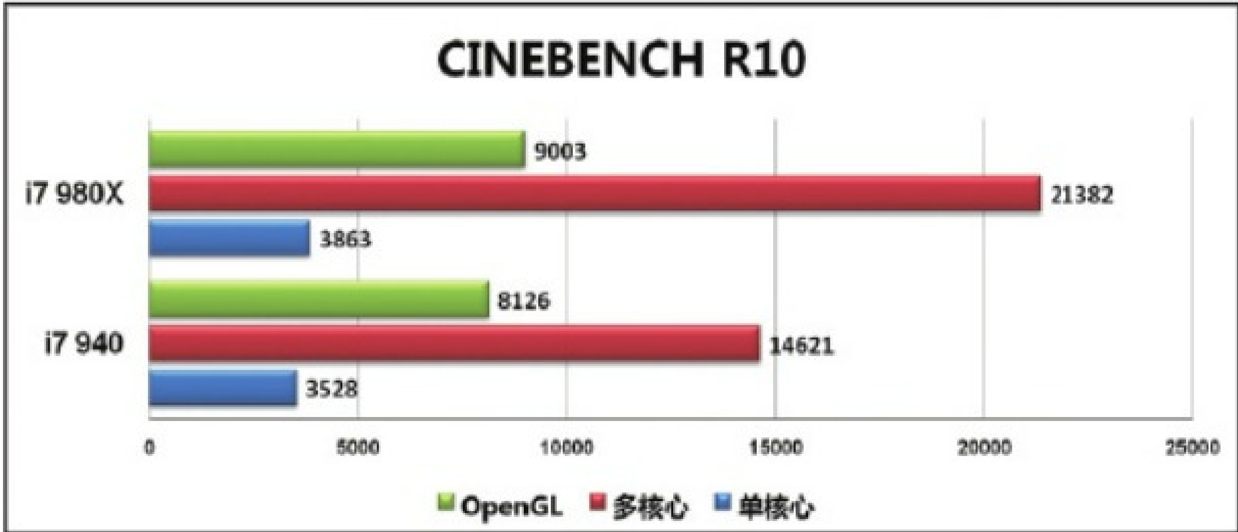
总体来说，对于目前的主流应用和游戏，哪怕是上代的i7 975仍可说是性能过剩，英特尔酷睿i7 980X是毫无疑问的桌面处理器王者，其性能无可匹敌，更可贵的是其在功耗上并没有增加。虽然有消息指出，英特尔的竞争对手AMD即将推出代号Thuban的六核Phenom Ⅱ X6 1000系列处理器，但由于架构和工艺上的落后，其性能必然不及英特尔高端产品。酷睿i7 980X必然是今年，乃至明年的桌面最强处理器，其王者地位由谁来接替，也许只能由英特尔是否推出性能更高的处理器来决定。

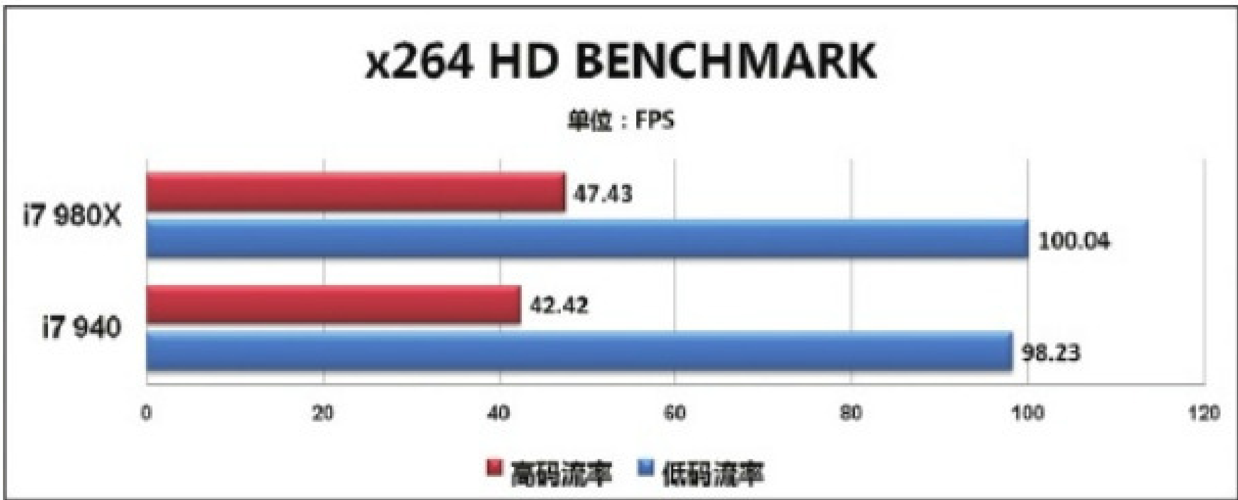


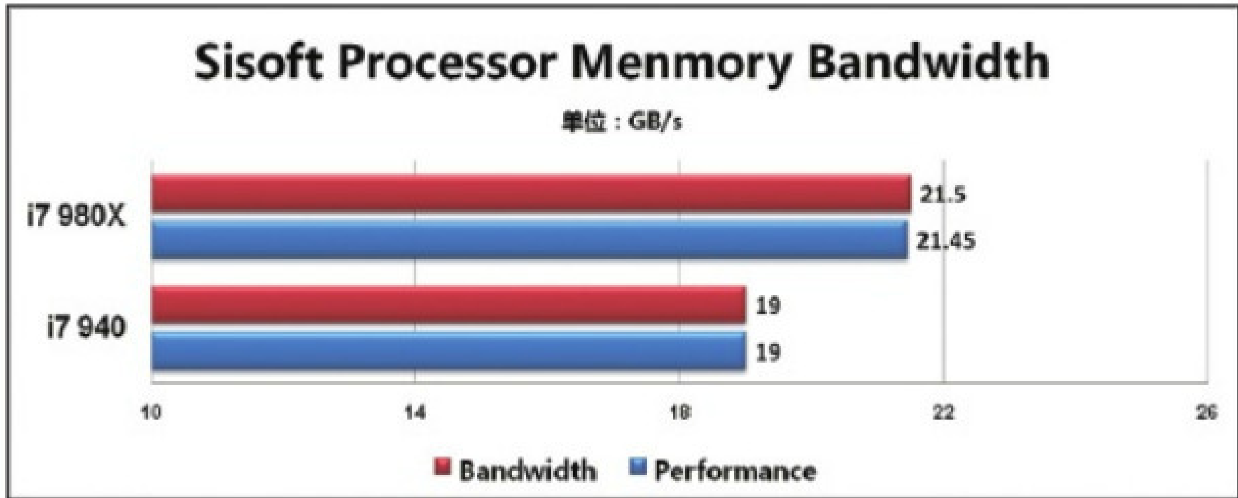


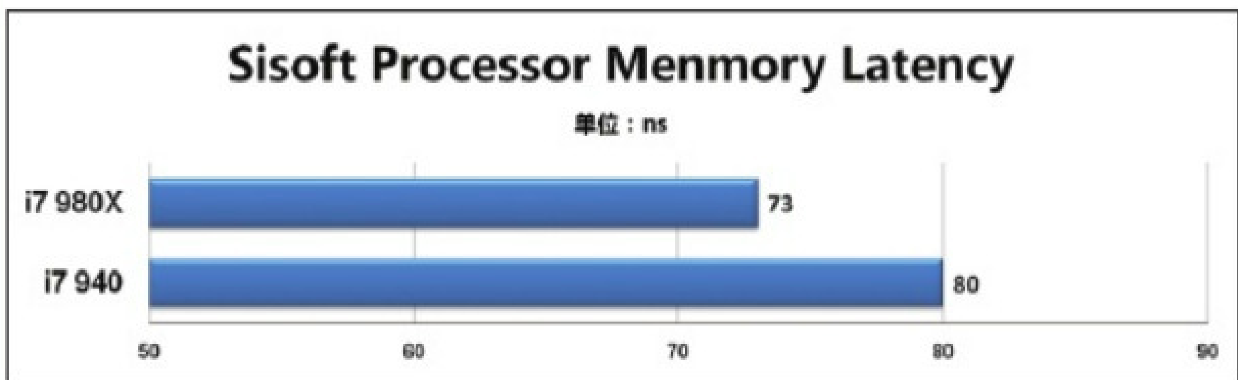


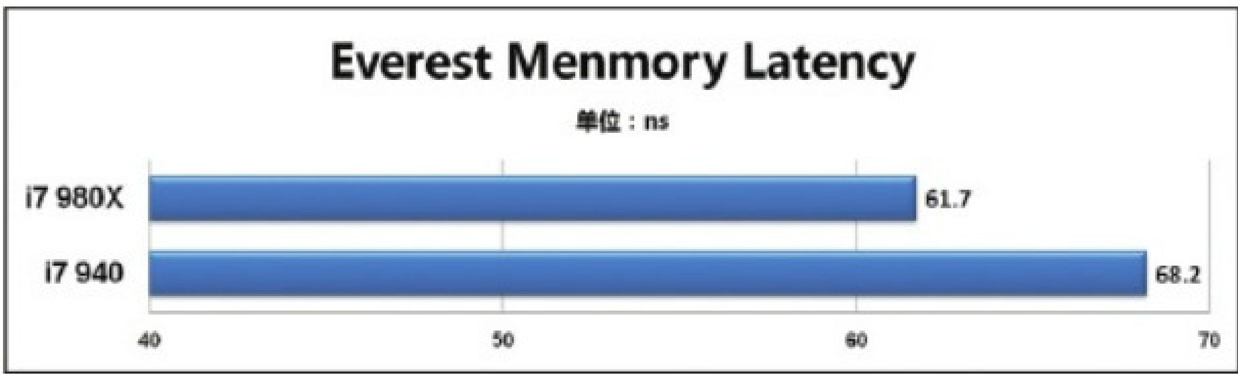


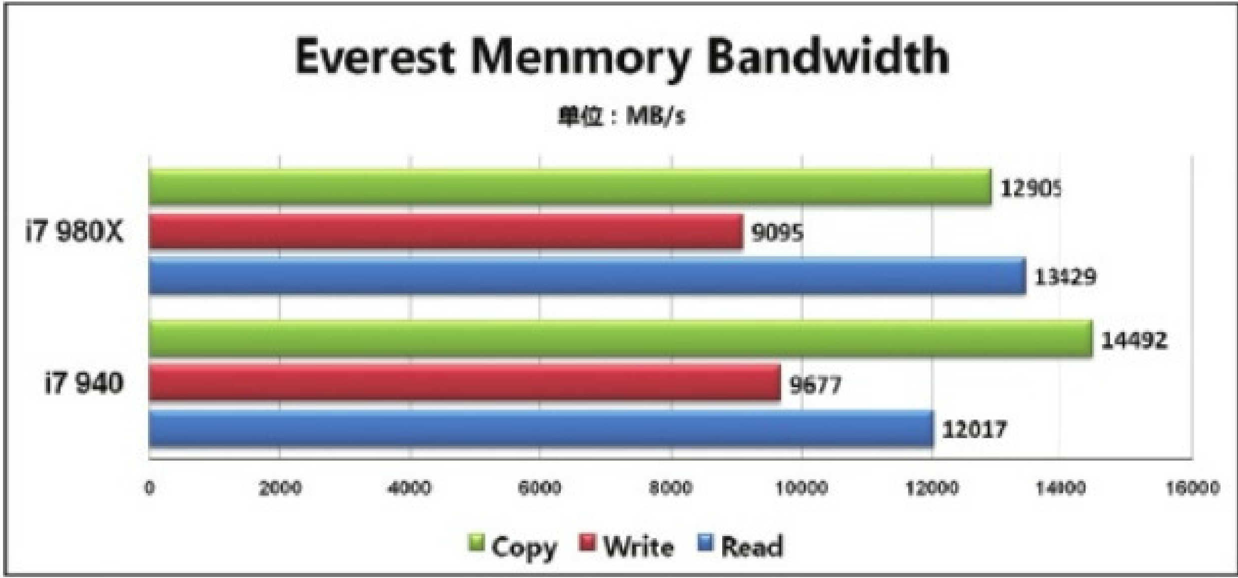








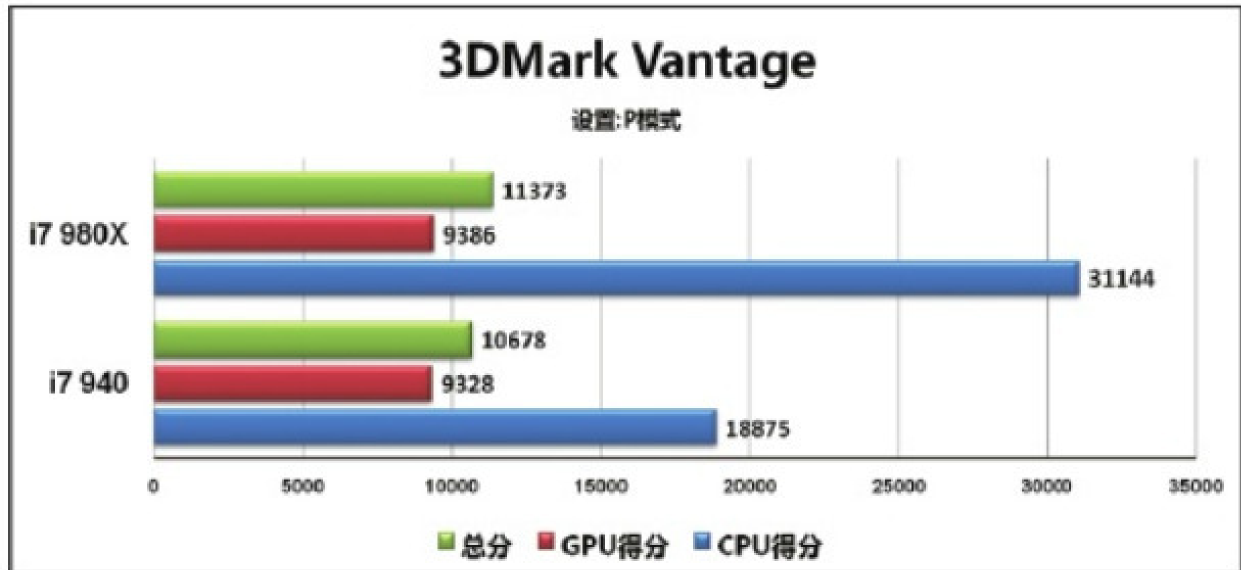


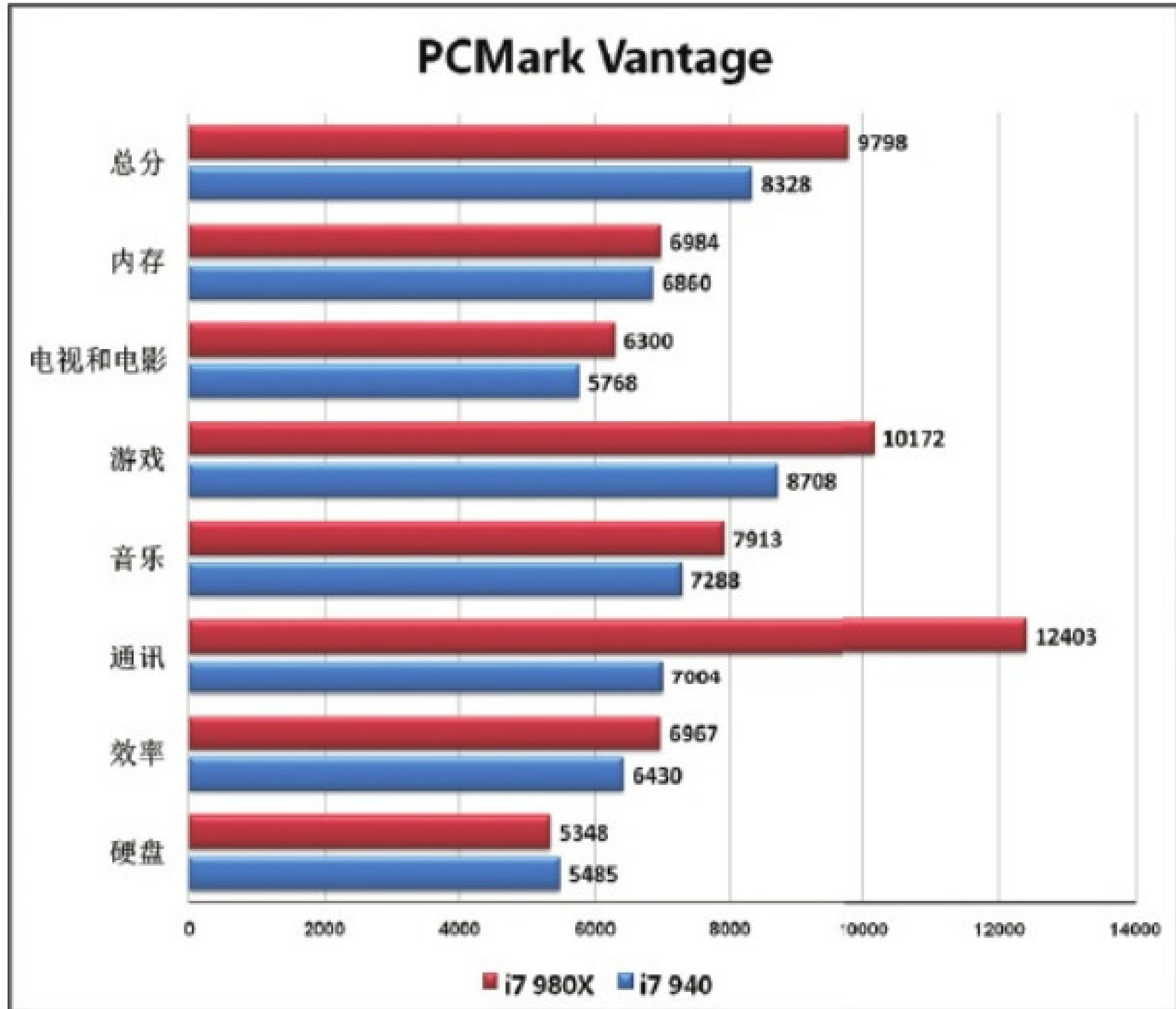


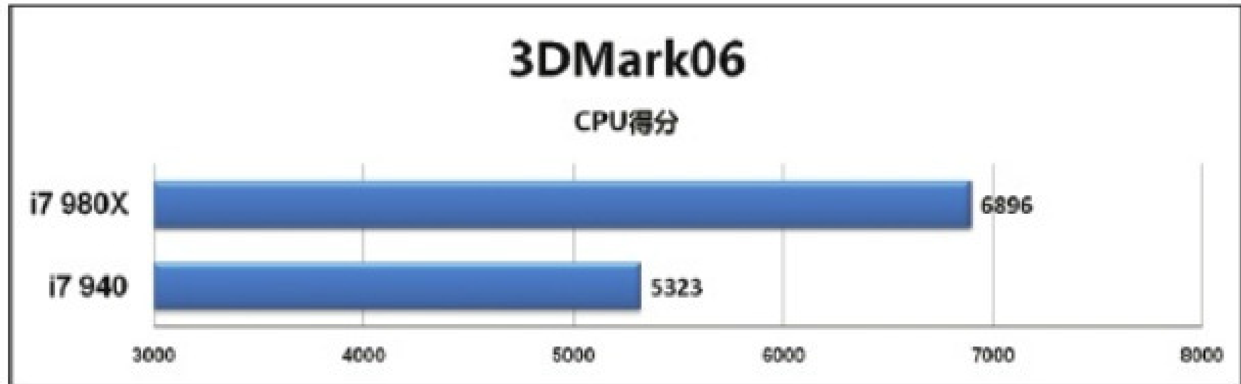










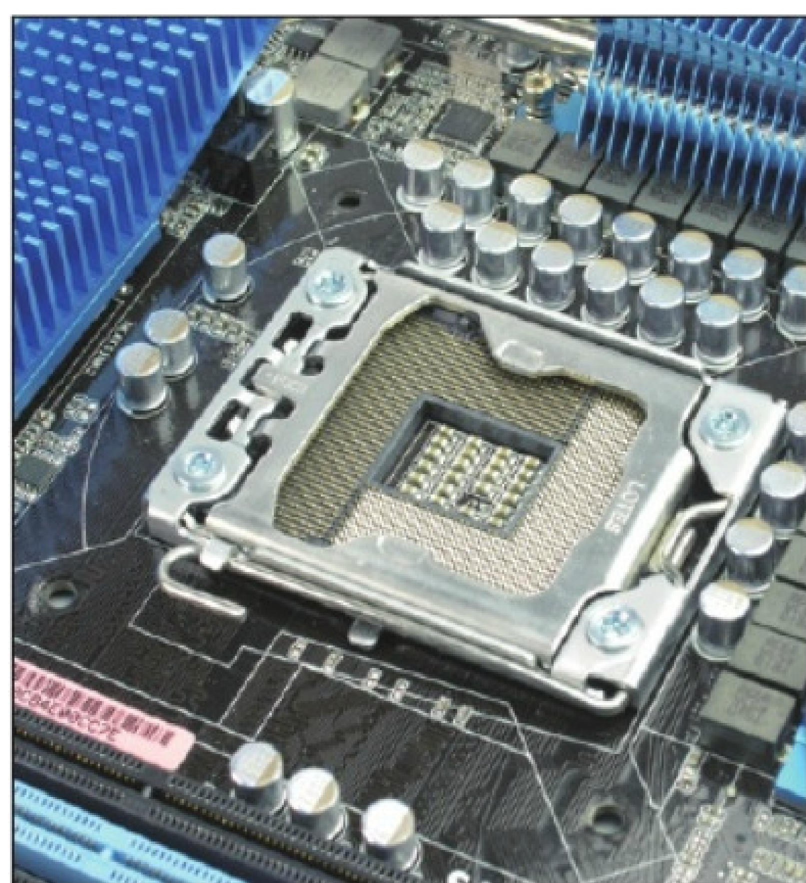


酷睿i7 980X会在全国各地的至尊地带旗舰店内销售，绝非“纸面发布”。英特尔承诺未来将会投入更多时间开发高端市场，例如培养渠道合作伙伴高端运营，帮助渠道营建创新模式，促进基于体验的个性化销售服务，开拓网络销售通道等。所以对于有意以其组建平台的用户来说，不用担心以往有价无货的情况。

华硕P6X58D Premium主板
X58芯片组新选择

■晶合实验室 Red

之前有消息透露，英特尔X68芯片组将会原生支持SATA3.0和USB3.0，但近来却音讯全无。加上X68芯片组很有可能仅是对X58的小幅改进，导致多数有意购入高端i7处理器的用户不愿持币等待。对于狂热硬件的爱好者来说，在酷睿i7 980X发布后，基于X58芯片组的主板是目前唯一的选择，可由于此芯片组的南桥ICH10R不支持SATA3.0和USB3.0，用户即使购买昂贵的处理器组成平台也无法适应未来需要。与很多通过第三方芯片即可支持以上特性的P55主板相比，过去X58芯片组的产品定位显得有些尴尬。


豪华的供电部分


背面I/O接口

华硕为此打造出了基于X58芯片组的P6X58D Premium主板，它通过NEC D720200F1芯片支持USB3.0，并采用Marvell 88SE9123-NAA2芯片支持SATA3.0，提供2个USB3.0接口和2个SATA3.0接口。在供电方面，这款产品采用了一颗EPU（ASP0800）和一颗PEM（ASP0801）组成PWM控制模块，提供完整的16项供电。其搭配了高品质电容和封闭式电感，保证处理器稳定供电，并提供了强劲的超频能力。华硕提供了一体式的散热方案，用热管连接南北桥和供电部分，散热效果良好。

这款产品提供了2条PCI-E×16和1条PCI-E×8插槽，在使用3-Way SLI或CrossFireX时，可在BIOS中设置三条PCI-E通道的工作模式，有×16/×16/×1（默认）和×16/×8/×8两种模式可选。由于3条PCI-E插槽间的距离较小，在同时使用占用2个插槽位的显卡时应注意散热。主板共有6条DDR3内存插槽，支持双通道或三通道DDR3 1066/1333，超频还可支持DDR3 1600/1800/1866/2000，最高组成容量达24GB的规格。

作为一款高端主板，P6X58D Premium集成了主流的控制芯片，包括提供7.1声道音频能力的Realtek ALC889音频芯片，支持2个IEEE 1394a接口的VIA VT6308，和2个Marvell 88E8056千兆网络控制器。此主板用样支持华硕的许多特色功能，比如允许用户在不进入操作系统时，即可通过主板芯片内置系统浏览网页、收发邮件及其他一些实用功能的“Express Gate SSD”，以及用于解决内存兼容问题的MemOK!、提供节能功能的ASUS EPU等。

在超频方面，除了在BIOS的“Ai Tweaker”菜单下有丰富的调节选项外，还可在操作系统下通过TurboV进行软调节，无需重新启动系统。考虑到在调节处理器参数时可能造成系统死机并无法正常启动，华硕还在后面板上设计了一个清空CMOS按键，使用起来比较方便，非常人性化。

在性能测试方面，我们将BIOS刷新为0703版，以支持最新的酷睿i7 980X处理器。由于使用相同的测试平台，结果可直接参照前面的酷睿i7 980X测试。从结果来看，华硕的这款产品提供了十分优秀的性能，非常适合与最新的六核心处理器搭配，打造强大的硬件平台。





这款产品保持了华硕高端主板的设计风格，功能和用料上都属上乘，是目前为数不多的可支持SATA3.0和USB3.0的X58芯片组产品，其附件也相当齐全，推荐给资金充裕的高端硬件玩家。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★☆

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：2888元
附件：数据线/3-Way SLI桥接连接器/散热风扇/说明书等
推荐：高端硬件玩家
咨询电话：800-820-6655



Tt Element V机箱
游戏“新元素”

■晶合实验室 壹分

Element V是Tt近来推出的Element系列的新产品，面向高端DIY和游戏玩家。这款产品一改往日“游戏机箱”夸张怪异的设计风格，采用了比较稳重大方的造型，搭配多项注重实用性和人性化的设计，令人耳目一新。

Element V属于全塔式机箱，通体黑色更显得外形高大沉稳，机箱尺寸为532mm×220mm×537mm，净重达14.13kg，显然更适合放在电脑桌下，因此前置面板和电源开关等都被转移到机箱顶部。这款产品在做工和用料方面都达到较高水准，整体以1mm厚的SECC钢板为主，并辅以工程塑料的装饰件，就连机箱前面板的散热罩也采用了金属材料，并增加了一层黑色的防尘海绵垫。机箱的顶部接口较丰富，除常见的耳机、麦克风插孔外，还提供了4个USB和1个e-SATA接口，并设置了用于调节机箱内部风扇转速、灯光色彩/亮度的旋钮。机箱侧板上不仅提供了防盗锁和快速开启装置，还设计了一个用于放置饮料瓶的支架，新颖而又实用。


散热风道设计示意图


接口及开关都位于机箱顶部

机箱内部的主板托盘上预留了大量螺丝孔位和走线孔，托盘与侧板之间的空间也很充裕，便于进行背部走线设计。机箱内部还设有一条粗大的加强条，并在加强条上预留了走线孔位。在存储系统扩展方面，这款产品采用由底部直达顶部的超大11层5.25英寸支架，3.5英寸设备则通过两个带有风扇的活动支架提供，可灵活固定在大型支架的任意位置。值得一提的是所有的支架都为免工具安装设计，最底层还预留了2.5英寸SSD的安装孔位。

Element V的散热设计是其最大亮点，也是我们认为最可取之处。这款产品采用电源下置、顶部出风的散热设计——电源仓位于机箱后方底部，机箱顶部则开辟出两个大面积散热区及对应的风扇安装位，机箱前面板为整体通风设计，侧面板和后部都有大面积散热区和对应的风扇安装位。Element V内部预装了5只不同直径和转速的风扇，其中两只直径为120mm、转速1400r/min的风扇分别位于机箱后方和前面板底部的可移动硬盘托架上。除此之外，还有三只具备调速功能的风扇，通过机箱顶部的旋钮控制其转速及背光色彩和亮度。这三只可调速风扇中最大的是机箱侧板上的230mm超大直径静音风扇（转速可在600～800r/min之间调节），其次是预装在顶部散热区的直径200mm的大尺寸静音风扇（转速可在600～800r/min之间调节），最后一只120mm风扇则位于另外一个硬盘支架上。


机箱内部布局





Tt Element V是一款不错的高端机箱，用料扎实做工精细，内部空间宽阔且提供了良好的扩展性，最为出色的就是其散热设计，应对各种顶级大功率硬件毫无问题。我们认为这款产品适合资金充裕的DIY及游戏玩家。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：Tt（曜越宏展）
上市状态：已上市
售价：1180元
附件：便携包/转接头/说明书等
咨询电话：010-82883159
推荐：资金充裕的DIY及游戏玩家

永新视博高清娱乐一体机 HD-G200

日臻完善

■晶合实验室 电子土豆

我们在3月的杂志中介绍了永新视博Joycenter高清娱乐一体机，这款基于NVIDIA ION离子平台和Intel Atom处理器的产品硬件方面很强大，并采用了创新的空中鼠标技术，但软件界面和功能较薄弱，不能发挥其潜力。文章发表后，永新视博的技术人员表示Joycenter许多功能的发挥需要与各地广电部门协调，未来甚至考虑加入视频电话等功能。很快永新视博又送来了新版的高清娱乐一体机HD-G200，它增加了新功能，包括我们期待的视频播放和网络浏览器。

从外观来看，G200与上次的样机并无差别，但包装盒侧面贴上了产品条码和“价值500元体感游戏手柄随机赠送”标识，内部除说明书外多了附件清单、合格证、三包凭证回执、有毒有害物质或元素机器含量表——看上去更像正式零售产品。产品软件版本已升级到V1.01，但遥控器上的录制、多媒体等仍属于保留按键，且仍然不支持Wi-Fi。



带空中鼠标功能的遥控器

G200的全金属机身做工非常精细，质感很好，机身正面仅有电源开关、吸入式光驱及弹出按钮，主要接口和智能卡插槽都在机身背面。主菜单除了游戏、电视、设置，还增加了DVD、视频和网络浏览器三个选项，但取消了之前的数字收音。由于永新视博与电视运营商的相关合作暂时还没确定，因此在北京歌华有线的环境下无法利用智能卡收看数字电视节目，使得作为机顶盒的这项最重要的功能依然无法体验（尽管内置频道列表中已能看到歌华有线的频道），我们也只能体验新增的几项功能。



增加了DVD播放功能，播放画面可以半透明显示

它的DVD菜单中仅有播放、暂停、快进快退及音量调整等按键，好在音轨和字幕选择功能已开放，与DVD盘本身的菜单配合，已能完成基本播放。而视频播放部分支持从USB设备读取文件播放，G200能播放我们接上的移动硬盘中的绝大多数视频文件，包括AVI、MPG、RMVB、MKV等，对720P高清视频也能良好支持，播放界面与DVD播放类似，增加了按固定时间（如3分钟、10分钟……）快进快退的功能，但遗憾的是不支持非常重要的字幕功能，也不能对画面比例进行调整和裁切，非16：9的视频会强制拉伸为全屏，希望未来厂商能改进。有趣的是，无论播放DVD还是硬盘视频，回到主菜单都会把最后播放的画面作为半透明背景显示。



DVD播放界面



视频播放功能的文件列表界面很简单



科林麦克雷拉力赛画面

在网络设置中设为自动获取IP地址，用G200的LAN接口连接宽带路由器后，用标准IE风格的网络浏览器（全屏）上网，由于遥控器集成了“空中鼠标”（见3月份杂志文章介绍），只是没有键盘，不便输入文字。其他方面，游戏模块中增加了一些新的体感和休闲游戏，使游戏类型更加丰富。



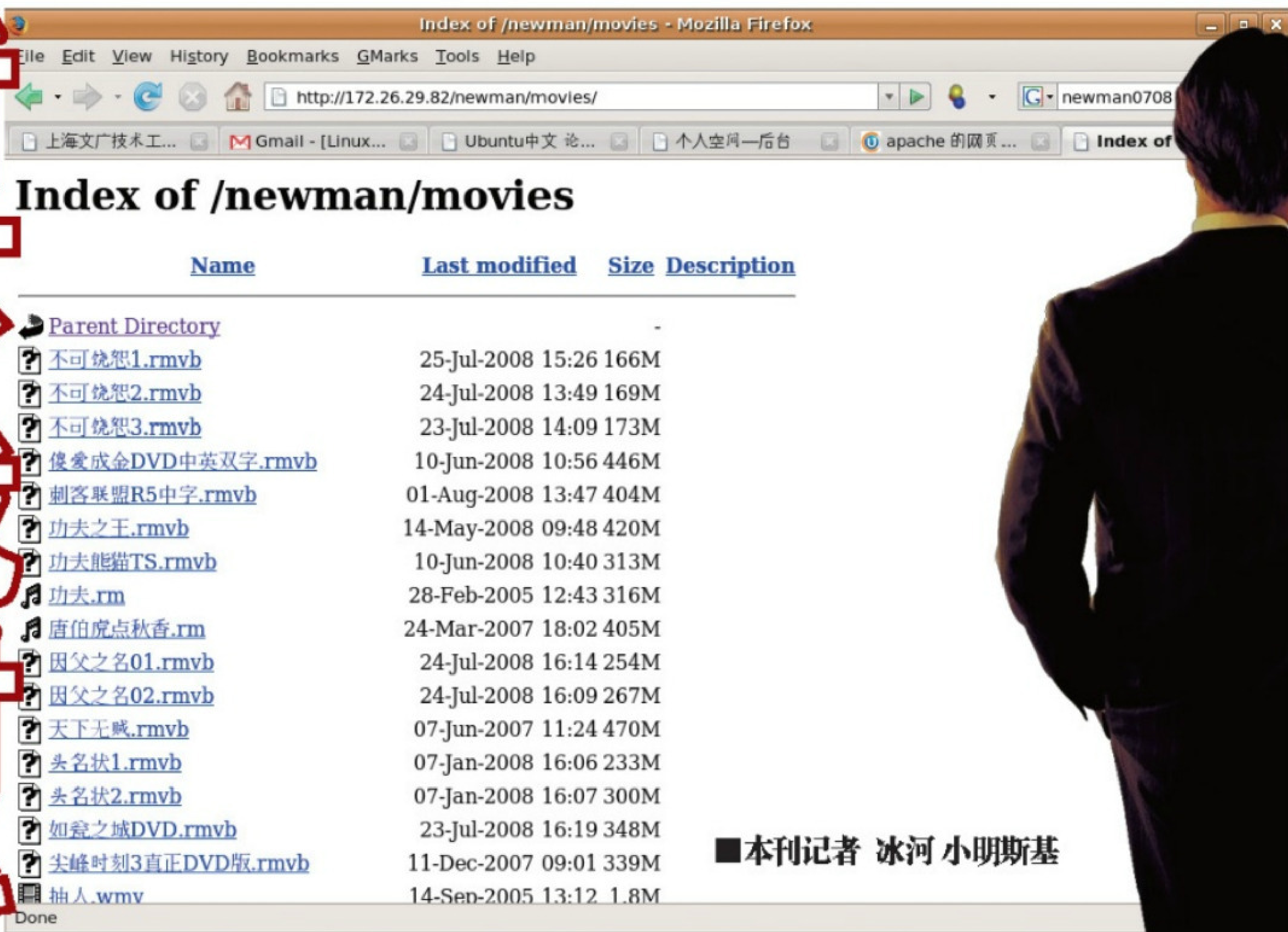


HD-G200完善了界面和功能，增加了非常实用的视频播放和上网功能，但它仍不能称为一款完成品。如何在拥有良好的硬件配置和创新操作方式的基础上，开发出更多更完善的应用，并尽快与广电部门达成合作，使其成为名副其实的“客厅娱乐中心”，需要厂商继续努力。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：未知

厂商：永新视博（Novel SuperTV）
上市状态：已上市（合作销售）
售价：待定（与有线电视运营商合作推广）
附件：遥控器、无线游戏手柄、说明书、合格证、三包凭证回执、电池
推荐：喜欢体验尝鲜的用户
咨询电话：010-62971199

后下载时代的免费人生



■本刊记者 冰河 小明斯基

2010年3月4日，上海隐志网络科技有限公司向上海市文化广播影视管理局提交的《信息网络传播视听节目许可证》（简称“视听许可证”）申请仍未得到明确批复，而这一天已经是申请批复的截止日期，这意味着隐志网络科技有限公司获得“视听许可证”的希望进一步变得渺茫。

也许“上海隐志网络科技有限公司”这个名称对于广大的互联网用户并不熟悉，但它的另一个名字就可以称得上是鼎鼎有名了——VeryCD。作为国内P2P下载网站的重要站点，VeryCD目前在国内有极其庞大的用户规模，官方宣称日均500万人访问。2009年9月，《广电总局关于互联网视听节目服务许可证管理有关问题的通知》指出：任何网站和个人未取得许可证，不得从事互联网视听节目服务，受理补办《许可证》申请的截止日期为2009年12月20日；2010年3月1日起，各级广电管理部门对无证播出的“依法予以处罚，坚决关闭”。此前BTchina等BT下载网站已经集体选择了退出，唯一宣布申请补办“视听许可证”的网站就是VeryCD，因此VeryCD能否获得许可证，是一个关系到P2P影视下载网站在中国是否会消失的问题，也关系到许多网民的互联网生活内容。自从BT影视下载网站因没有视听许可证而被全部关闭之后，采用电驴eMule软件下载的VeryCD几乎是习惯了依赖下载获得免费互联网娱乐资源的网民的最后希望，而3月4日仍未获得许可证的批复，很可能就意味着VeryCD在不远的未来，也将如BT下载站点一般消失在互联网的公众视野。那个“BT（电驴）在手，天下我有”的流行下载时代，就要结束了。

一个时代的结束，意味着另一个时代的开始。BTchina的关张，和VeryCD的摇摇欲坠，只能说明资源集中下载这种模式在中国互联网已经走到了尽头，但却不是下载这一互联网应用的终点。没有了BTchina，BT软件依旧可以使用，并且下载到自己想要的一些资源，只是获得下载信息的难度高了一些，更不用说eMule软件本身自带关键字搜索功能，可以完全脱离资源集中站自行搜索下载。“互联网充满了免费的午餐，唯一的问题是如何将它找到”，尼葛洛庞帝在上个世纪对于互联网的这一论断，至少在资源下载这个领域体现得淋漓尽致。资源集中站这种轻松简便的信息获取方式即将终结，但其他的信息获取方式一定会再次涌现出来。只是目前我们还看不到是怎样的表现形式而已。

我们不会离开下载，这是一定的，从Http、FTP到BT、eMule、纳米盘以及正在崛起的PT，虽然各种形式不断更替，但没有哪一个下载形式离开过我们的视野。问题在于，当我们正在经历形式的变革，面临着后下载时代的到来时，如何从大众流行转化为小众分享，这是所有人都需要面对并且正视的问题。众口一词追某个论坛某个字幕组的情景再出现的难度很大，但大多数人为了资源下载而殚精竭虑的状态不会改变，无论现在还是未来。

后下载时代的免费人生，你准备好了么？

那些网站的消散与转型



VeryCD，目前还在沉默运营，不知终点何时降临

到目前为止，VeryCD网站还在默默上线维持运营，作为大众下载时代的最后一个坚守者，VeryCD的未来去向尽管不甚乐观，但还是有一些希望的。根据视听服务许可证申请标明的要求条件显示，VeryCD能满足其中的绝大部分，只有一条尚有争议：“有与其业务相适应并符合国家规定的视听节目资源”，这个条件在递交申请材料时体现在“节目购买合同、意向书等节目来源证明材料”。按照VeryCD网站上的“著作权声明”，其全部内容都来源于网友提供。按照我国的相关法律，网友上传的内容，如果有权利人提出版权疑问，网站及时删除后就并不算侵权。这条规定在客观上让VeryCD规避了法律上侵权的风险，但负面作用已经显现——因为都是网友上传，没有购买版权，无法提供办理许可证需要的“节目购买合同、意向书等节目来源证明材料”。视听许可证要求的购买版权条件，可以通过一些变通的方法实现，比如购买少量版权，或某些版权机构的免费授权等，但对于大部分均是网友上传的VeryCD而言，其焦点又回到了知识产权及法律界讨论很久的老问题上来。

根据2009年9月15日国家广电总局下发的《广电总局关于互联网视听节目服务许可证管理有关问题的通知》的要求，地方广电部门的初审意见是在20日之内，国家广播电影电视主管部门作出许可或不许可的日期为40日之内，其中包括专家的评审时间20日，全部加起来为60天。VeryCD提出申请的时间为12月9日，60天之后应该是2月7日，对于有关政府部门网站上3月4日的截止日期说明，本身也许就是一种暗示：“许可证”不是不可以批，但要晚一些，至少超过大众的心理预期。而VeryCD创始人黄一孟也对VeryCD获得视听许可证依然充满信心，他面对外界的质询表示“应该还是在正常的流程之中，希望并不是没有”。考虑到VeryCD所处的敏感环境和时机，可以认为黄一孟的这个表态已经是非常乐观了。

但即使态度乐观，VeryCD依旧做好了转型的准备。在广电总局宣布进行整顿开始之前，VeryCD就开始谋划布局，借助原有论坛的人气向SNS交友网站准备过渡。一个名为“电驴乐园”(http://home.verycd.com/)的页面早已出现在用户的视野中，只是当时注意到这一变化的人并不多，如今看来这却是VeryCD最重要的救命稻草。如果一切顺利，也许VeryCD即使不能拿到“视听许可证”，也依旧能以类似时光网之类的影视评论站点面貌留存在公众的视野中。

谋划转型的并不只有VeryCD网站，如果说VeryCD这样还有希望拿到许可证的网站都早开始谋划后路，那么已经遭遇红牌的BT站点更是迫不及待的寻找继续生存下去的方式。尽管诸多BT网站要么关张，要么取消了BT下载链接，但根据记者的了解，这些网站都在通过不同渠道寻找新的生存和合作模式。某未关闭页面的BT网站工作人员向记者表示，虽然从内容上来说BT网站都涉及到影视娱乐内容分享，因此受国家有关部门的政策限制，但并不是所有网站都和BTchina网站一样除了关门就无路可走。有部分网站并不是以影视作品为运营主体，其最大的财富是负责翻译和制作的字幕组，而国家的法律法规中并未说明字幕组的存在是不合法的，因此也还是有一线生机。目前网站管理方正在和一些负责正版影视作品引进的正规机构和企业洽谈，寻求合作的途径。如果洽谈成功，不排除现有站点向正版影视作品翻译和发行渠道的转化。另一著名BT影视资源集中站点人人影视论坛上也发出一篇题为《关于人人影视的发展规划与转型》的公告，宣布“以后网站将以翻译字幕及新片讨论为主要发展，彻底放弃视频分享”。说明BT站点剥离内容提供，转向社区服务和信息资源分享的做法，已经是目前此类网站所倾向选择的主要发展方向。

事实上，选择此类模式进行转型并不算是什么很创新的想法，国内最早的几大下载软件提供商和视频播放器软件企业都早已对此作出各种尝试，其中行动最大的是迅雷软件，早在2006年，迅雷就斥资购买了国产电影《魔比斯环》和《夜宴》的网络发行权，用户每次下载需要付出4元钱的费用，这一做法在当时就引起诸多争议，但从长远角度看，这无疑为影视资源下载转型做了一次有力的尝试。随后迅雷连续推出迅雷博客、搜索、论坛、桌面新闻等产品。2008年迅雷又推出了在线播放业务，其产品“迅雷看看”可以做到边下载边观看（这一模式和另一知名影视资源提供商风行软件的模式相同）。目前迅雷的业务由在线广告、数字多媒体发行和社区三部分构成。而迅雷目前在市场上的生存状况，足以说明这一模式是有很大发展潜力的。

当然其他的创新模式也不是没有，例如国内下载站BT之家就表示向影视娱乐平台转型，并已启用全新域名yingkong.net。据悉新站点的服务内容是针对影视圈的艺人和影视摄制组，为他们提供一个交流的平台和桥梁。双方可以通过这个完全免费的强大平台帮助演员找到适合的角色，帮助剧组找到适合的演员。当然谁都不指望这里能找到名导演和大明星，不过看看影视拍摄基地和电影片场外蹲守的“北漂”演员，谁又敢断定这


广播电视信息
RADIO & TELEVISION INFORMATION
第五届数字新媒体高峰论坛
The 5th China Digital Media Summit

广电总局关于互联网视听节目服务许可证管理有关问题的通知

发布时间： 2009-9-21 17:19:31

9月15日，广电总局办公厅发出《广电总局关于互联网视听节目服务许可证管理有关问题的通知》，通知说《互联网视听节目服务管理规定》（广电总局、信息产业部令第56号）颁布实施以来，我国互联网视听节目服务得到较快发展，人民群众的精神文化生活得到更好满足，互联网视听节目传播秩序有了明显好转。但是，目前还存在少量网站未办理《信息网络传播视听节目许可证》（AVSP，以下简称《许可证》）就开展了互联网视听节目服务的现象。为更好地推动互联网视听节目服务行业健康有序发展，现就落实互联网视听节目服务许可证制度的有关问题通知如下：

一、根据《互联网视听节目服务管理规定》第7条规定，任何网站和个人未取得《许可证》，不得从事互联网视听节目服务。各级广电管理部门要按照《互联网视听节目服务管理规定》的要求，对未持有《许可证》擅自开展了互联网视听节目服务的网站和个人，责成其立即停止擅自开办的互联网视听节目服务。

二、目前正在《许可证》申报过程中的已经开展了互联网视听节目服务的网站，符合《互联网视听节目服务管理规定》第8条和《广电总局、信息产业部负责人就〈互联网视听节目服务管理规定〉答记者问》及《〈信息网络传播视听节目许可证〉申报程序》（见广电总局网站）有关申请《许可证》基本条件的，可以继续按照《互联网视听节目服务管理规定》列明的申报程序，通过省级广电管理部门向广电总局申请补办《许可证》。广电总局受理补办《许可证》申请的截止日期为2009年12月20日。

三、2010年3月1日起，各级广电管理部门要按照《互联网视听节目服务管理规定》的有关要求，对本辖区内互联网视听节目服务许可证制度的落实情况进行专项检查，对无证播出的依法予以处罚（包括申办未批的）。对违规情节严重、无证播出达3个月以上的，要按照广电总局与工业和信息化部等12部委联合下发的《关于建立境内违法互联网站黑名单管理制度的通知》（工信部联电管〔2009〕371号）有关程序要求，重点查处，坚决关闭。

（信息来源：国家广电总局）

国家广电总局关于互联网视听节目服务许可证管理有关问题的通知，其实这个通知的影响远远超过了此前人们的预想

里不会走出下一个王宝强呢。

不过即使如此，在采访中所有对影视资源下载领域熟悉的人都对记者表示，包括BT在内的各种下载模式都不会消失，只是过去那种大规模多内容的方式再也不会重现。BT等下载软件的繁荣得益于互联网上近乎无穷尽的免费资源，这种免费资源的兴盛培养了现在市场上强大的用户需求。用户需求一旦形成，想要消灭或者遏止住都是很难的，即使有各种法律法规的限制也是一样。目前的整治只是从传播渠道上进行管制，但并没有涉及到用户需求。在这种强大而日益旺盛的需求下，目前的管制只能让从前毫无节制和规范的资源下载变得收敛和低调一些，并且从大众传播走向小众分享，如同从前的FTP下载在如今的生存模式一样。而在现在的商业开发思维下，谁都不会对如此强大的市场需求无动于衷，压制只是权益之策，想办法将这种需求纳入商业盈利渠道的正轨才是唯一出路。如迅雷、快车这样涉水互联网内容分销发行的网站只是其中的一种，更多的商业开发模式正在酝酿中，而且一定会大行其道。看看如今异常繁荣的苹果iPhone+AppStore模式，谁能想到当初因为将音乐唱片工业打压的奄奄一息而饱受诟病的互联网音乐下载如今竟然成为业界一致看好的新商业模式呢。同样，互联网影视资源下载一定会兴盛起来，如今的问题在于新兴的介入者如何与原有的既得利益者（影视制作方和发行方）找到合理的利益分成规范。这是一个痛苦的过程，就如同从前几大唱片公司愤怒声讨互联网音乐下载一样，如今的过程不过是历史的重演。但是当既得利益者意识到时代的改变，已经失去的再也不会回来，而主动开始寻求转变与合作的时候，互联网影视资源下载网站就能找到一条光明的出路，想想看，通过P2P下载，用低成本高效而精准的将内容投放到终端用户手中，这样的诱惑有多少内容提供商能拒绝呢？目前缺少的只是一个好的商业利益分成机制而已。

二　下载不死的平民理由

下载是注定不会消失的，但对于内容提供方和终端消费者来说，理由却不一样。对于影视制作企业和发行企业来说，尽管下载切走了他们现有蛋糕上的很大一块，可P2P下载所具有的高效低价和精准的特点，他们不会无视。而且他们也正在努力将其纳入自己所能控制的商业体系中。不过对于终端用户来说，选择下载的理由就完全不同了。本刊记者在常去的几个下载论坛中四处寻访，发现互联网一代对于下载的动机和理由，真的和原先所想象的有很大不同。而他们其中态度最坚决的，堪称“下载原教旨主义者”IPX1138提供给记者如下一份答案。

为什么要下载？

也许有人会说，这还需要理由么？因为下载不要钱啊，是免费的啊。

不错，说起下载，免费似乎是驱动着我们拼命寻找新资源的唯一动力，反正是不要钱，不看白不看。

不过，如果你仔细想一想，你就会发现，下载并不是完全免费的。比如电脑是要花钱的吧？只是大家从没把这笔费用算到下载头上而已，可是当下载成为电脑应用的重要部分之后，就不得不考虑上为此付出的费用了。别的不说，换个大硬盘，或者买个刻录机，再时不时搬几百张空白光盘回来，这其中的花费，对于我们这些普通人来说，谁都不会无视。

再比如，电脑用电也是要花钱的吧？你计算过每天你窝在电脑前的时间有多久么？就算你看片的时间很短，但下载的时间却很长，连续几周不关电脑不算什么新鲜事吧，你计算过增加的电费要花多少钱么？我算过，这增加的支出足够让我们每个月到电影院看一部电影。当然《阿凡达》是不可能，不过类似《2012》这样的电影还是可以看的。

还有，你为了下载四处寻找新站点，想办法注册，提升积分，不眠不休的等新片放出来，等最后几字节文件下载完……这些不花钱但却花费的精力，你计算过有多少么？这些当然不能用钱来衡量，但是这些心血和精力比钱更珍贵。

那么，你在免费的名义下，却花费了更多，这是为什么？

其实答案只有一个，就是——自由。也许你并没有想到过，但是实质上你忽略费用，放弃正常的生活，顶着“网瘾”的恶名，追求的其实就是这个。

我相信肯定有人会说，下载个电影电视剧看还能联系到这么崇高的命题么？那当然，任何普通的行为，都出自人本源的心理动机，正如男性要下载



《夜宴》曾经是迅雷试水正版影视互联网分销的尝试，但效果如何至今不知，大家都相信换成《非诚勿扰》结果会好得多





当《阿凡达》遇到《孔子》，我们不是不想作出选择，但是如果有人替我们做出了选择，我们宁可不选择

日本爱情动作片，而女性则容易沉迷于韩国狗血家庭连续剧一样，是因为心底不同的向往。疯狂下载的心理动机，正是源于我们在现实中被商业体系操纵和控制，从而产生的下意识反抗，对自由的追求。

还不明白？给你举个例子。也许你想看《海上钢琴师》，或者是《活着》，但尽管这两部片子都堪称艺术制作的经典，你却很难在现实的各种影视发行渠道中看到它们。市场上充斥的多是《熊猫大侠》这样的片子。虽然这种片子也是部分人民群众喜闻乐见的，可对于不喜闻乐见的人来说，就没别的选择，要么不看，要么捏着鼻子去看，所以我们的影视剧制作总是在一种低素质的环境中循环，当《阿凡达》面对《孔子》的时候，尽管我也挺喜欢去看《孔子》，可是当我知道为此《阿凡达》的2D版不得不提前下线的时候，我就不想去看了。这不是内容的问题，而是自己乐意不乐意的问题。我喜欢看《兄弟连》，可我不得不忍受《闲人马大姐》，连个《士兵突击》都是在地方台口碑起来之后，才不得不上了中央台，面对这种局面，你是愿意去等电视台或者电影院线发慈悲然后舒服地等着看呢？还是愿意自力更生去劳心劳力的找下载？

所以答案就这么简单，我们都希望能按照自己的意愿，去尝试、甄别、探讨新的东西，而不是等着那些东西被专家教授赋予各种意义之后，再摆到你的眼前来。所有的电视台，所有的院线都一个内容，没得选，这是逼着我们去选择下载的最基本理由。自由是什么？就是有选择，如果实在没得选，那宁可不选。可是能坚持不选的人有多少？你总要生活，总要娱乐啊。所以我们就到互联网上，背着盗版，背着沉迷的恶名，追求自己本应拥有的一些权利。

所以下载不会死，这和盗版无关，只是和人不肯受控制的天性有关。如果现有的商业体制能略微放宽一些，不要总想着把所有的发行渠道都控制在自己手里，实现商业价值最大化，那么局面原本不应该是这样。

三 PT的"法治"下载

BT之后，PT成为下载爱好者如今最踊跃的选择。PT全称Private Tracker，字面意思是私人站点，同样是基于P2P的一种下载方式，不过与传统BT有所不同。作为PT用户，"分享"并不是一种"精神"或者"行为方式"，更多是一种"生存手段"，在PT站中，如果用户分享率过低，便会被删除账号。作为回报——也是PT相比传统BT的优势——几年前的老资源同样能以高速下载，因为总会有人在做种。

当然，不能排除确实有以"分享"为信念的用户，但正如"如果道德有用还要法律干嘛"这句话所揭示的一样，在"人性"问题上没有人可以给出准确答案，而且"分享"精神这种东西到底应该是被传诵的美德还是盗版的战歌，也很难一言以蔽之。总之，不管主动还是被动，在PT站中，是见不到"下完就跑"现象的。

"灰哥"是这个圈子里混迹多年的"老人儿"，目前是国内第一家游戏PT站GameGui.org站长兼国内最有名的高清PT站之一HDChina.org管理员，在他看来："PT简单来说就是一个私人小圈子，这个概念跟公共BT是相对的。讲究人人分享，多劳多得，不劳不得。网站的根本核心制度就是Ratio，即分享率。这种机制来自国外，为适应国内网络现状，大家都有不同程度的优化和改善。我们的带宽没法跟国外动辄10MB或100MB来比，所以积分制度就是为方便众多'小水管'（积分可用来换取流量，使分享率不至过低）。乍看上去PT很难混，其实最关键的是用户真心接受这种分享模式，在PT我们提倡做'有种'的人。"

PT站的机制差不多，邀请注册、分享率、积分、指定下载软件等，对于这种相对BT来说更为严格的规定，"灰哥"告诉记者："我就是看到并深切体会到这种模式是诠释'分享'的最佳效果，所以才会利用PT这种模式搭建这个分享平台。国外PT站类型繁多，用户素质和做种条件也的确比较高。说这话没有半点鄙视国内用户，毕竟我们的带宽不如人家，这是最主要的原因。而且我们也被'宠惯'了，长期以来都是公共BT大行其道，PT这个东西在国内还是算新兴产物，可能很多人还不知道，或者不能接受，甚至想尽一切办法恶意攻击破坏这种模式的核心制度。其实我们想了很多手段来符合国情，即使是1MB或2MB的ADSL，只要方法得当，利用积分制度，同样可以活得很滋润。但有些用户真的是'伸手党'，压根就没想着分享这事儿，抱着'老子得到了还管别人做啥'的态度被系统封掉后还到处骂爹骂娘，对于这种事我们其实也很无奈，毕竟PT的制度就是如此。"

不管舞台选秀还是网站论坛，"人气"是绝对的制胜法宝，但是刚才提过，目前所有PT站都是采取邀请注册方式的，仅在一些节假日如春节开放注册，"灰哥"告诉记者："以GameGui为例，目前运行了一年多，一共开放了3次注册，每次注册时间都是在1～2天，能吸收1万人左右，但包含很多'观光'号。邀请注册这点是国内外PT圈的共识，因



PT下载是如今暗地流行的新下载模式，也是影视资源分享走向小众的一个体现

为这是杜绝不按照规定获得资源的根本方针，比如有人在账号有效期完全不上传，被系统删除后随便注册一个又可以继续下载，这就会成为PT的漏洞，对其他用户也不公平。当然，这种设定也会遏制站点的发展，其实我们内部也一直在探讨，近期我们就打算开放GG的外部论坛。”

目前国内PT站并不多，比较有名的有5～6家，以高清影视和游戏为主，如刚才提到的GameGui、HDC，还有CHD、CCF、思路等，并没有像当年BT那样一下子如雨后春笋般出现，“灰哥”认为：“主要原因是‘这条路是否可行’还不是很清晰，目前这几家站都在不断摸索更行之有效的发展道路，我们最近也成立了反作弊联盟，就是希望各个PT站能加强合作交流。我想随着网络的普及和发展，用户对于下载速度会越发不满足，而PT是可以很好解决这一问题的。我个人相信PT站会逐渐多起来，但也绝对不会取代传统公共BT的模式，只是可以给用户多一个选择。”

盈利是大多网站的根本目标或者说不排斥的东西，PT站也不例外，广告、出售硬件（多为高清PT站）等方式都已出现，但正如很多个人网站面临的问题一样，商业行为和用户之间的矛盾很难解决，且在没有专业团队支持的情况下，也很难有效把内容转为资本，GameGui作为国内第一家游戏为主的PT站，前不久也尝试与某网游厂商合作——站内用户在其某款游戏中达到一定等级，可以换取站内相对应积分，“灰哥”作为GameGui站长，看法是：“盈利先放一边，我目前只希望能收入和支出能平衡，能良好运营并能满足这个站的硬件发展需求就很开心了。跟游戏厂商合作，是一种不得已情况下的尝试。我也很希望网站能保持‘纯洁’，但往往事与愿违。自己毕竟资金有限，家人也一直很反对我做这个。为了网站能活下去，我们也想了一些措施，例如跟上海新亚电玩合作卖游戏机和站内接受挂广告等，但效果都不太好，很杯具。老实说，我不太懂商业运营之道，也诚心希望能有贵人帮助我们发展。目前GameGui正处于一个瓶颈，我想这个其实也是限制每个个人站长最头疼的问题。”

实际上，大部分情况下，只要出现恶意攻击，就说明存在利益矛盾，尽管PT站并没有成为主流下载方式，但也已经出现过几次知名站点被攻击的现象，虽不能准确看出PT站是否盈利、盈利大小，但起码说明这种可能性是存在的。

在诸多BT站、字幕组纷纷“消失”后，“内容”问题是远比“资源”“人气”“盈利方式”更为严峻的问题，“灰哥”认为：也许真的某天会‘时光倒流’，重新回到利用最原始最隐蔽的FTP方式，不过这都是无法预测的事，现在就担心有点‘杞人忧天’了。不过PT这种模式因为是个小圈子，开放性不高，自然风险性相对低些。所以我只想做

BT、eMule和PT的演化史

网络蚂蚁、网际快车、迅雷……这些都是曾经伴随很多人度过漫漫长夜的好伙伴。它们的不同之处不只是在操作界面、作者或者网络环境，更重要的是它们的内核——所采用的下载技术。从简单的电话线和调制解调器到现在的ADSL、小区宽带，网络硬件逐渐改善也催生了适应不同硬件环境的软件。

网络蚂蚁

1998年，网络蚂蚁风行一时是因为它的下载速度，而创造这种速度的是“多线程下载”和“断点续传”。

简单地说，多线程下载技术就是使用多个连接分别下载软件不同部分的下载方式。多线程下载技术最大的优点就是能够充分地利用调制解调器的数据传输能力，从而达到在最短的时间内将一个软件下载过来的目的。可供下载软件的服务器分配给每个连接的数据带宽是一定的，通常要小于调制解调器的数据吞吐能力，因此常常出现宽路跑单车的现象。如果把单线程下载比作采用单车运货，那么多线程下载工具就相当于一个车队。开始下载过程以后，这个车队的每台车装载软件的不同部分，然后同时往回开。由于调制解调器提供的路足够宽，所以这些车能够并排地开回来，这样跑一回就可以将软件全部装回来了。断点续传技术则更为简单，就是信号中断后(掉线或关机等)，下次能够从上次的地方接着传送。不支持断点续传的“另存为”则意味着一旦中断，下次下载或上传必须从零开始。

BT、电驴和迅雷

2002年，基于P2P原理的BT和电驴软件都开始出现。比特流（BitTorrent）是一种内容分发协议，它采用高效的软件分发系统和点对点技术共享大体积文件（如一部电影或电视节目），并使每个用户像服务器那样提供上传服务。一般的下载服务器为每一个发出下载请求的用户提供下载服务，而BitTorrent的工作方式与之不同。分配器或文件的持有者将文件发送给其中一名用户，再由这名用户转发给其它用户，用户之间相互转发自己所拥有的文件部分，直到每个用户的下载都全部完成。这种方法可以使下载服务器同时处理多个大体积文件的下载请求，而无须占用大量带宽。

2003年到现在，使用迅雷最主要的感觉就是快。它的快是因为在整合了HTTP和FTP的服务器技术以后，对BT下载也进行了改进，独创了P2SP技术。P2SP(Peer to Server&Peer)是点对服务器和点对点。P2SP除了包含P2P，还多了一个“S”是指服务器。P2SP有效地把原本孤立的服务器和其镜像资源以及P2P资源整合到了一起。在下载的稳定性和下载的速度上，都比传统单一的P2P或P2S有了非常大的提高。

好现在，享受现在，以后的事情以后决定。”

灰哥最后说：“因为本身在这个圈子里混迹多年，总想着能分享什么，从最初参加资源小组到自己组织小组、搞网站都快是一种‘强迫症’了。当时国内用户寻找游戏的大环境不是很好，没有一个很专业的站点，下载速度也不理想，所以就琢磨着建立一个分享平台，由于之前的经验阅历都是影视方面，所以这次试水搞游戏也算是对自己的考验和挑战吧，还好有朋友鼎力协助，献计献策。其实早期的建站规划只是想做XBOX360这块，但最终还是走了PC和TV全平台的路线，现在想起来，当时这个决定是明智的。未来网站打算从单一的游戏全面转战综合类，包含高清影视音乐软件等等你所想要听到看到玩到的内容。”

尾声 注定小众

2009年11月17日，世界最大BT下载网站“海盗湾”(thepiratebay.org)，在官方网站上宣布永久关闭Tracker服务器：我们认为没有必要再维护Tracker服务器了，它不会再上线了！它的时代已经结束了。但这个听上去悲情的遗言，也同样并不能说明互联网下载的结束，正如他们在遗言中同样提到的，“去中心化的下载模式已经非常成熟了。Tracker模式过时了，我们已经将海盗湾最早的一台服务器送进了博物馆，现在我们认为是时候将这个模式（BT下载）也送进去了。我们有了更好的选择，下载并不会结束”。与之相呼应的是，海盗湾全面启用了新的magnet协议，这能让用户在没有公共Tracker的情况下完成BT下载。技术的发展是无止境的，即使是如此强大的商业资本，如今也不能逆转其走向。想再如从前一般通过知识产权和传播渠道的控制手段实施垄断是再不可能了。但正如现在全球互联网行业流行的“长尾理论”所描述的，多样化小众化的需求与供给关系越来越显著，驱动着供给双方关系的演变。过去那种肆无忌惮的狂欢式共享业已结束，公众需求正在和商业资本的新一轮博弈中寻找平衡点。我们所看到的，不过是这种变化的开始。

下载并不会结束，我们一定会有更好的选择，因为这是自由。



海盗湾并不因为BT下载的关闭而消亡，相反我们都相信海盗的旗帜才刚刚升起来

PT

PT（PrivateTracker）下载其实也是BT下载的一种，和BT下载有两个最明显的不同，即私密的小范围下载和进行流量统计。BT下载时，BT客户端首先解析.torrent种子文件得到Tracker地址，然后连接Tracker服务器。Tracker服务器回应下载者的请求，提供其他下载者（包括发布者）的IP。下载者再连接其他下载者，根据.torrent文件，两者分别向对方告知自己已经有的块（数据），然后交换对方没有的数据。此时不需要其他服务器参与，分散了单个线路上的数据流量，因此减轻了服务器负担。Tracker是BT下载的一个重要组成部分，用于记录上下载用户的互连信息。而PT下载和BT下载的区别是PT下载的Tracker是私有的，BT下载的Tracker则是公开的。

PT下载是一种小范围的BT下载，通过禁用DHT，有要求地选择并控制用户数量。这样，在有限的范围内，下载的用户基本都可以达到自己带宽的上限。PT下载还通过论坛制度的约束机制将BT的设计理念现实化，真正让用户做到下载的过程中努力上传。因此，PT下载的速度很快，能够让用户带宽得到最大程度的使用，而且种子时效长。

PT下载的实现方法

有些人会说，PT既然是小范围内的活动，如何做到的呢?

首先，划分范围最好的方式就是论坛。新会员必须通过前期的会员邀请才可以加入，邀请注册机制有效地控制了下载人数。

其次是通过passkey，登陆论坛后，系统会给该账号用户分配一个固定的passkey，用户下载的种子中，会包含passkey的信息。若没有passkey的认证通过，即便其他用户得到了种子，也不能进行下载。

第三，PT下载软件使用的是可以计算下载上传流量的BT下载软件，例如Azureus、BitTornado、ktorrent、rtorrent、Transmission、uTorrent等。这类软件下载前，首先要检测用户的passkey，通过后再和种子的passkey进行比对，然后才可进行下载。第四，通过流量统计控制。PT下载的约束机制就是流量统计，必须保证一定的上传量才能下载。

如果界定流量，会不会泄露个人信息呢?流量统计实际是通过软件访问Tracker服务器发送自己的passkey和上传下载信息，并通过PT网站的种子跟踪器，最后来判断用户的流量。界定用户流量仅仅是通过uTorrent等软件中的专用PHP程序，所以并不会泄露用户的其它隐私信息。完整的PT下载就是通过passkey+Tracker服务器两种手段实现，两者缺一不可。

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

用网络连接世界
——CeBIT 2010网络技术揭秘

■天津 千江有水

全球规模最大的ICT产业盛会——汉诺威消费电子、信息及通信博览会（CeBIT 2010）于2010年3月2日至6日，在德国汉诺威展览中心举行。展品囊括商务应用、通信、数字设备及系统、银行与金融、医疗等诸多方面内容。此届CeBIT大展共计有来自68个不同国家和地区的4200多家参展厂商，其中有来自中国的310家企业。

CeBIT 2010展会的主题为“Connected World”即“连接起来的世界”，因此迎合全球技术大趋势的网络新兴技术为展会的重点。下面我们就一起走进这个举世瞩目的全球ICT盛会，了解一下最新的网络技术。

移动互联网将改变人们的上网习惯

CeBIT 2010的主题为“连接起来的世界”，其中包含设备与设备的连接、设备与内容的连接、设备与人的连接……在这些丰富的连接中，移动互联网体现出了真正无所不在的连接性，无论地点、环境、终端类型，一切应用都唾手可得。

展会中，互联网移动解决方案、Web的解决方案受到观众的热烈欢迎，这些方案有利于互联网及通信部门的决策者更加快捷、详细地了解到当今数据业务的发展态势，也标志着全球性移动网络即将普及。

随着网络移动互联方案的推出，一些基于无线网络的尖端、智能的网络设备在CeBIT 2010展会上亮相，其中笔记本电脑、上网本仍然是移动互联网终端的重要成员。作为年初IT味道最浓厚的展会，华硕、微星等硬件厂商在CeBIT 2010上发布全线新品，包括使用全新Intel平台的笔记本电脑、电子阅读器等。NVIDIA也发表了最新的Ion2平台，为上网本提速。纵观网络终端设备，智能本和平板电脑会成为今年IT市场的亮点，基于高通SnapDragon处理器的智能本将力争确立自己的地位。而苹果iPad平板电脑发布后，全球的PC制造商纷纷向苹果“宣战”，包括惠普、戴尔等一线厂商也纷纷推出自己的产品，掀起平板电脑的“复辟”潮流。

此外，随着智能手机的推出和3G网络的普及，手机上网也不再像以前那样缓慢、繁琐。本届大会上终端设备商力推3G手机、互联网手机、Wi-Fi手机，这些产品的出现将会给移动互联网络应用提供更多方便。

上网本和上网平台

1.华硕Eee PC 1018P上网本

华硕在CeBIT 2010展会上展出了5款新一代Eee PC上网本，这其中包含了首款配备USB 3.0的上网本1018P。Eee PC 1018P采用了Intel Atom N455/N475处理器，内存达到了1/2GB，配备250/320GB硬盘，具有500GB的云计算存储空间。这款上网本还支持WiFi、蓝牙2.1（可选3.0）无线传输，配备了指纹识别器、数据备份软件和USB3.0接口（图1）。

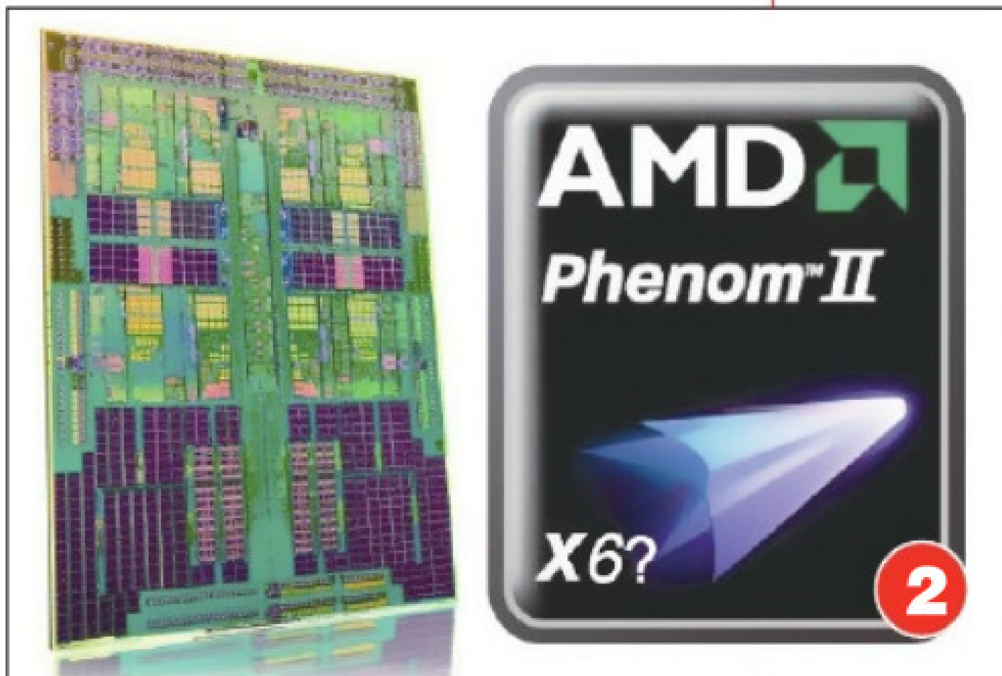


1

厚度不到2cm的铝制外壳，能够续航14个小时的电池，使1018P更轻便与耐用。华硕Eee PC系列拥有较高的配置，甚至谈得上是豪华了。笔者认为Atom处理器的上网本从办公角度来讲不可能取代笔记本或PC机，过高的配置放在上网本上确实有些浪费。

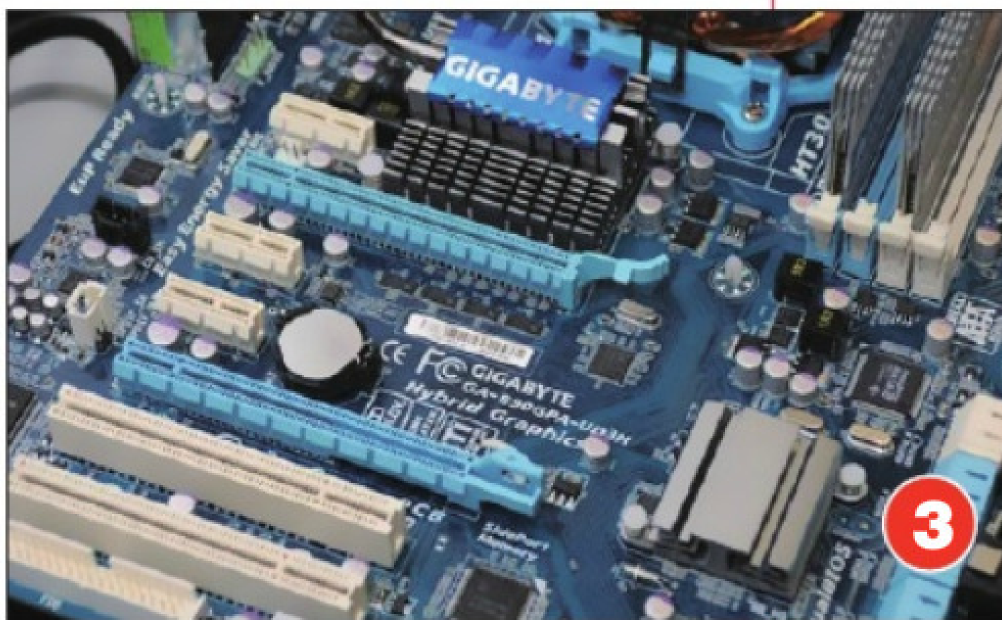
2.六核处理器和GA-890GPA-UD3H主板推问世

随着网络的发展和云计算的普及，人们追求的PC配置越来越高。为适应高端用户需求，在CeBIT 2010展会上，AMD第一次展示了自己的首款桌面六核心处理器——代号Thuban的PhenomⅡX6。这款处理器原定将在2010年4月26日随同890FX、870芯片组一起发布。（图2）



2

为了迎接新一代处理器，技嘉也在展会上展示了其最新的基于AMD 890GX芯片组的GA-890GPA-UD3H主板（图3）。



3

新处理器及主板的推出，将推动一系列配套产品的发展。对于这些最新的硬件的选配，我们还要考虑其BIOS的支持情况和热设计功耗支持等问题。

3.Ion2平台发布为上网本提速

NVIDIA在CeBIT 2010展会上正式发布了超轻便移动平台Ion2（图4）。Ion2能够将Atom平台上网本的图形性能提速10倍，并依然保持10小时的电池续航能力。

NVIDIA Ion2能够保持长时间续航的原因，是采用了最新的Optimus GPU切换技术，在GPU低需求时系统切换至英特尔Atom集成的GMA 3150上，而在需要高性能时自动切换至NVIDIA Ion2 GPU，该GPU的性能超过英特尔集成GPU GMA 3150的10倍以上。目前已确认NVIDIA Ion2 GPU采用GeForce G210 GPU为基础，台式版和移动版分别具备16条和8条可编程SHADER。目前采用NVIDIA ion2平台的产品包括华硕Eee PC 1201PN 、Eee Top 2010P、Eee Box和联想C200等。



4

随着NVIDIA Ion2平台的推出，上网本的性能会有更大提升，基于Ion2平台的新一代上网本将成为学生或移动办公用户的新宠。

平板电脑成为展会亮点

2010年1月底，苹果公司正式对外发布了苹果平板电脑iPad。这款平板电脑采用多点触控技术，电池续航能力达到了10个小时（图5）。iPad的发布可谓是一石激起千层浪，使平板电脑重新获得市场青睐。CeBIT 2010展会上，全球PC厂商纷纷推出了自己的平板电脑，颇有些向苹果挑战的意味。


5

1.汉王Touchpad

汉王Touchpad在国外使用的是汉王国际品牌商标Hanvon（图6）。其中TouchPad BA10E采用的是1.6GHz Intel Atom Z530处理器。BC10C可以配英特尔赛扬处理器，虽然电池续航力会因此受到影响，但内存最高可达2GB，内置有WIFI802.11BG，支持蓝牙，有USB2.0接口方便用户使用无线网络。从配置到制作工艺，Touchpad都不输于同类型产品，显示了“中国制造”的水平。



6

2.ARCHOS 7 Home Tablet

ARCHOS 7 Home Tablet配备7英寸800×480分辨率电阻式触控屏，备用内置立体声扬声器、micro SD卡扩展插槽、复合视频输出接口、USB HOST接口，支持WiFi连接。ARCHOS 7 Home Tablet厚度为12毫米，主机重约350克。电池可支持7小时视频或44小时音频连续播放（图7）。



7

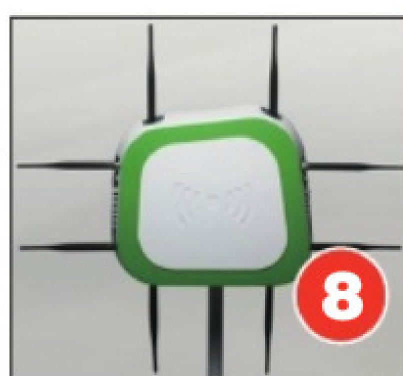
无论这些平板电脑用的是Windows 7/Mobile系统，还是Android、Linux系统，它们都具备移动互联网连接能力，着力为用户描绘各种理想中的甚至超乎想像的移动应用场景。但是目前平板电脑价格较为昂贵，一般用户还无法承受。只有价格降下来，才可能从上网本的市场中抢得一席之地。

无线路由器设备给无线网络提供方便

无线路由器是无线网络中不可缺少的设备。随着无线网络的不断扩展，无线路由器市场越来越大，但由于家庭、企业级无线路由器有抗干扰性差、无线信号较弱等弊端，用户通过无线路由器使用无线网络有很多不便。本次展会上有两款路由器令人耳目一新。

1.Meshnode Ⅲ，信号择优选择

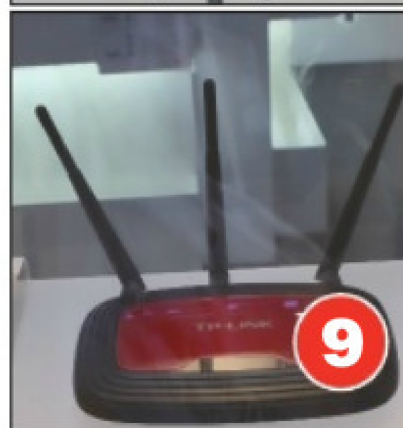
在展会现场，我们看到了Saxnet公司的可以自动选择优质信号的Meshnode Ⅲ无线路由器（图8）。该型号增加了Wi-Fi发射功能和一个包含四个无线信号发射器的自动调节传输系统。这些无线电发射器能快速确定哪个信号更有效，为带宽的合理分配提供了一种近乎理想化的方案。如果一个节点断开了，网络就会选择另一条传输路径。择优选择信号确保了无线信号的稳定，让无线网络永远处于稳定状态中。



8



10



9

2.TTL-WR843ND，双天线信号更强

TP-LINK的路由器新品TL-WR843ND具备450Mbps的传输速度，双天线设计能带来更好的信号强度，简洁的面板灯，加上跑道设计，时尚色彩更加浓厚（图9）。

TP-LINK的另一个无线设备TL-ANT2403N（图10）则采用三根长触角天线工业设计，融为一体的底座让整个设备浑然天成，可以让无线设备具有更好的信号接收与散播功能。



11

3.V2新品——全球首款混合型视频会议系统。

作为亚太地区最大的网络视频会议厂商及解决方案提供商，V2科技携2010年最新低碳新品V2混合型视频会议亮相CeBIT 2010。V2科技是世界领先的视频会议厂商，在10年的发展中，V2科技相继推出了数款视频会议和协同办公系统，在亚太视频会议品牌中显示了超群的技术实力和领导力。目前，V2视频会议系统连续5年亚太市场占有率第一，连续8年大中华区市场占有率第一，且V2视频会议系统已成为最多人使用的视频会议平台（图11）。

随着网络技术的不断更新，网络视频会议给远程教育、远程会议用户提纲了方便，随着软件功能的晚上好远程会议作为一种远程办公系统，将会被各行业所认可。

网络产品以人为本的创新给用户带了的是跟多的方便，让互联网更具人性化。但是展会中的很多产品一个技术的展示，是可以为而不可的，新品的出现也会有很多不足出现，因此我们不必盲目追求，应从自身实际情况出发选择最适合自己的产品。

移动终端设备

手机发展到今天，早已不再局限于打电话或发信息了。CeBIT 2010展会上发布的多款手机都与Wi-Fi、3G网络密切结合，并提供了丰富的网络和多媒体功能，手机在综合性移动终端设备的道路上越走越远。甚至有一天，手机能打电话只是它的一个附属功能而已。

1.LG曲奇手机



12



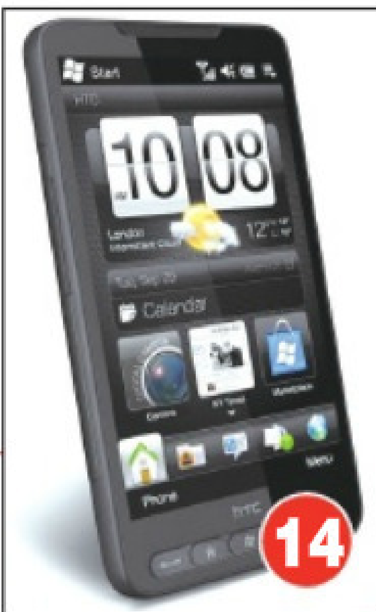
13

凭借时尚的外形设计以及良好的性价比，LG曲奇手机Cookie KP500上市13个月便突破了1000万的销量大关，成为了LG历史上最畅销的全触屏手机。在本次展会上我们又看见一款新的曲奇手机——LG Cookie Fresh GS290。该手机采用了传统的全触屏直板造型，装配有3英寸WQVGA分辨率触屏，支持GSM/EDGE网络，诸如MP3播放器、3.5mm耳机接口、FM收音机等常见功能也都一一具备，是一款定位中低端市场的触屏手机（图12）。

除曲奇续作外，Viewty系列新作LG GT400也同步亮相，该机在配置上较前者相比有所提升，诸如装配3英寸触屏，内置500万像素摄像头，据悉该机将于今年夏天正式发售（图13）。

2.HTC HD2

HTC展出了最新发布的三款智能新机——Desire、Legend和HD mini。其中HTC HD2搭载Windows Phone 7操作系统，将手机、电脑、网络有机的结合在一起（图14）。



14

3.Mio影音V780导航手机

Moov 780搭配Mio Spirit 2010的导航界面，7英寸800×480分辨率的屏幕、CPU频率为600MHz、512MB内存、内置4GB储存空间，操作系统是Windows CE base，Moov V780具有HDMI输出，也支持数字电视，还有Wi-Fi与WiMAX模块，据说还会有外接键盘（图15）。



15

CeBIT 2010上，提出了众多移动互联解决方案，展示了许多新的网络设备，全球性无线互联网将是以后网络发展的方向。虽然现在很多家庭都可以通过无线路由器无线上网，但这样的无线设备存在着很多局限性。移动互联网解决方案的推出，从真正意义上改变人们的上网方式，解决了用户固定上网的局限性，用户可以不受时间、地点的限制，通过上网本、平板电脑、智能手机随时上网，真正感受到网络的无处不在。

云计算时代的到来

风生水起的云计算和云服务会成为移动互联网应用的有力支撑，服务在互联网端的整合运用让移动终端可以更灵活地享用无尽的资源。“云”的时代已经到来了，在CeBIT 2010中云计算也是一个重点展示内容，厂商亮出的云端设备不乏抢眼之作。

在本次展会上，微软首席运营官Kevin Turner宣布微软今年将投入95亿美元的资金投入到云计算服务的研发方面。微软的云计算服务既有面向消费者的E-mail服务，也有针对企业市场的动态CRM系统、Azure云计算操作系统。

1.华硕的云设备

自2007年首次推出电器和电子设备PC，华硕就一直是寻求获得最大云设备用户的先锋。如今，华硕已经进一步巩固了其地位：在云设备中，它具有上网本、ettops、电子阅读器、家庭服务器、存储系统、媒体播放器和网络产品，使用户能够访问云服务，并在设备之间无缝共享文件。

2.色卡司网存设备

网络储存领导者色卡司，在展会上发表了一系列最新数字储存产品。在此我们可以抢先目睹色卡司云端科技所带来的优势与便利。无论置身于世界的哪一个角落，都可以通过色卡司云端设备快速安全地存取档案数据。



在产品方面，色卡司在现场展示了一系列独特创新的网络储存解决方案。其中的N16000是色卡司目前强大的机架式网络储存服务器，对于那些想拥有高速10Gb网卡的使用者来说，一定不能错过。色卡司的另两款网络储存服务器N7700PRO和N8800PRO都能和Intel 10Gb PCI-E网卡兼容，只要插入一张10Gb网卡，用户可立即享受高速网络环境。此外色卡司还推出了N5500和N4200低端设备（图16）。

3. 单芯片云计算机

英特尔演示了它的“单芯片云计算机”（SCC），由于48核处理器还处于原型阶段，该款计算机短期内还不可能上市。英特尔表示，由于拥有48个内核，基于该款处理器的计算机最多可同时运行48套不同的操作系统，这大大提升了PC性能，但不会增加能耗。SCC整合了进行信息共享的高速片上网络，以及最新发明的电源管理技术，全部48个内核都实现了极高能效运行，其功耗可低至25瓦，运行最高能耗也仅为125瓦，仅相当于两个家庭用的普通灯泡的耗电量。由于该款处理器采用了IA架构，因此可运行当前标准的x86软件。将来，英特尔会充分利用48核的优势开发一些新应用。

SCC计划为未来计算机创建目前难以置信的扩展性能，促进开发全新的应用程序和人机界面。英特尔研究院院士詹姆斯·郝尔德这样描述SCC将给大众带来的未来：“试想一下，人们未来利用计算机上虚拟舞蹈课或者在线购物的场景，通过笔记本电脑的3D摄像头和显示屏就可以像照镜子一样直接看到自己试穿衣服的样子。再转一圈就能看到衣料的质感，以及衣服颜色是否与自己的肤色相配。”这样的未来在当前的多核平台上实现起来肯定会相当吃力。

SCC是有史以来集成度最高的单硅CPU芯片，它提出了众核的概念。这一切看上去很美，不过目前还处于研发状态，产品短期内不能上市，我们只能等待了。

4.丽台科技云端桌面产品

作为通讯传播与影像应用产品制造商，丽台科技计算首次展示云端虚拟化桌面应用产品VP200P/VP200H与多媒体影像电话AMOR。其中，VP200P（Zero Client）虚拟主机以PCoIP虚拟桌面传输压缩技术最佳化远程桌面，让使用者的操作更流畅，进而减少IT人员维护负担，并使用硬件加密提升信息的安全性，且更节能省电。

云计算无疑是当下最受热门的技术话题。无论是基于云的应用、平台或者实施工具，还是以云为基础结合虚拟化等技术的新兴存储、打印、计算、安全新模式，种种技术一经问世都会受到业界的高度关注。随着云计算的普及，可以预见不久的将来，云计算对于普通消费者来说将成为一个平常的词汇，不会再有现在的艰难高深。

网络电视蓬勃发展

随着网络的不断发展，最近一年多，网络电视与人们越走越近。随着工作和生活的需求，网络电视的普及已不可阻挡。CeBIT 2010首次将与动画相关的所有产品和服务包含在“网络电视”概念内，参展解决方案和服务的范围涉及IP电视、网络电视、移动电视、企业电视，以及最新的数据流技术。

1.无线高清家庭影院套件

NETGEAR的高性能无线高清家庭影院套件WNHDB3004能同时使多个稳定的1080p无线高清视频流通过整个家庭网络，99.9%以上的时间均可提供40Mbps吞吐量的高清视频流，并可通过多重墙壁。

无线高清家庭影院需要一个即插即用的适配器，消费者只需将一个适配器连接到现有的路由器或网关，将另一个适配器与任何具备以太网端口的家庭影院设备连接即可。IPTV客户和视频爱好者可以利用可靠的有线等效连接，实现多个1080p高清视频流的无线传输，播放来自局域网、互联网或网络电视服务供应商的多种视频（图17），所涉



及的家庭影院设备包括：IPTV机顶盒、Xbox360、PlayStation 3、蓝光播放机、网络电视。

Netgear推出了利用USB供电的紧凑型通用无线网络适配器WNCE2001（图18），主要用于互联网电视、游戏机和蓝光播放机。一个小巧的适配器就可提供合理的解决方案，普遍适用于任何具备以太网功能的CE设备。



2.电力线技术

紧凑型Powerline AV 500适配器套件XAVB5001以及Powerline AV+ 500适配器套件XAVB5501，是两款通过AV电力线认证的新一代HomePlug视听设备，均有具备过滤功能的“穿透式”电源插座，高达500Mbps的速度，整个家庭的覆盖率以及强大的吞吐量，这些新的电力线套件提供的无线上网性能是现在市场上的网络产品所无法相比的（图19）。这种最新一代的电力线技术，使消费者只需通过一个普通的电源插座就可以创建一个千兆以太网连接。



3.3C技术与网络融合

在CeBIT 2010中，海信公司提前向世人展示了一幅客厅和书房自由连接的3C融合场景。在客厅中只要放置一台媒体适配器，一端利用音视频线与电视建立连接，另一端与电脑建立无线网络，放在客厅的电视就可以自动发现书房里的一台或多台电脑设备，并获取这些设备的属性和资源。同样，通过一套E-sm@rt网关系统，与网络家电（网络电视、网络空调）进行连接，对外采用无线网络与电脑建立无线网络，电脑或者手持设备控制网络家电的开关。

闪联（IGRS）是指信息设备资源共享协同服务，闪联标准是新一代网络信息设备的交换技术和接口规范，在通信及内容安全机制的保证下，支持各种3C设备智能互联、资源共享和协同服务，实现“3C设备+网络运营+内容/服务”的全新网络架构，为未来的终端设备提供商、网络运营商和网络内容/服务提供商创造出健康清晰的赢利模式，为用户提供高质量的信息服务和娱乐方式。作为闪联标准发起厂家之一，海信的DMA媒体适配器和E-Sm@rt网关技术成为闪联标准组的重大成果之一，将网络和普通电视机联机起来，这样用户可以不用从电脑上下载电影再去电视播放了，实现了打开电视看电影的便捷，也为电视产业争取了一定的市场。将家庭中的各种设备融合，实现智能互联、资源共享已经成为一种发展趋势，并将带来巨大的市场前景。





CeBIT 2010现场

4.3D彰显自己优势

在CeBIT 2010展会中，3D产品可谓随处可见，3D显示技术成为厂商新的发展方向，再搭乘上网络电视这辆快车，更是为展品找到了新的卖点。

数字家庭的概念虽然已经不再新鲜，但演化成具体的解决方案后许多拍案叫绝的创意纷纷亮相。

3D电影《阿凡达》的上映带动了席卷全球的3D热潮。3D技术也成为CeBIT 2010的焦点之一，投影机、显示器、平板电视都有了支持3D技术的产品。在显示器中，能够丢掉3D眼镜的裸眼3D设备更是很多消费者的追求，也成为未来发展的一大趋势。此次展会上，松下就推出了最新“裸眼”的3D显示设备，备受瞩目（图20）。这样我们以后再看3D电影就无需佩戴3D眼镜了。

一家新加坡公司展示了一款27英寸的具备64度可视角度的3D显示器（图21）。而此前公开展示的3D显示器仅有8、9度的观察角度。

华硕也展示了一款具有3D功能的27英寸液晶显示器PG276H（图22），配备了物理分辨率为1920×1080全高清液晶面板，拥有120Hz的高刷新率和2ms的灰阶响应时间，算得上是目前规格最豪华的桌面级3D液晶显示器了。不过549～599美元的售价有点昂贵了。而且遗憾的是使用这款显示器观看3D效果时，仍然需要佩戴3D视觉眼镜。

无论在商用还是民用领域，3D都必将统治未来，目前的技术是不借助任何工具，将画面呈现在屏幕前方，通过首次实现的64帧画面，可以将3D效果显著提高。而且这项技术的神奇之处还在于，在普通显示器上同样能够实现这种效果。





CeBIT 2010展会已经闭幕，留给人们的“连接世界”的主题和各种解决方案将会推动者全球网络的发展。展会上全球最新的技术和产品以及创新的理念，也给世人及厂商指引了一条今年IT产业发展的方向。这些基于互联网的解决方案和商业模式正在推动全球经济增长。随着CeBIT 2010展会的落幕，希望2010年网络技术及IT产业会有更多更先进的技术和产品问世，让我们翘首以待！

流言 谎言 和网络——你被愚弄了吗？

■北京 哈琳

引 4月1日是西方的愚人节。愚人节的原意本是放松娱乐开心恶搞，只要玩笑别过头就好。然后，在不是愚人节的日子里，也经常有人恶搞——用谣言和流言，借助互联网的传播速度，混淆视听。聪明人自然会识破其中伎俩，不道听途说，不以讹传讹。至于那些一味偏听偏信，甚至还添油加醋到处转贴助流言谣言谎言传播的人，我们只能在鄙视其智商的同时，怀疑其背后隐藏的邪恶动心。

一则关于“中国和美国政府大楼”帖子，在网上流传甚广。一年多以后，终于有明白真相的围观群众站出辟谣。

事实是，我们都被忽悠了。

其实，我们在网上交流过程中，不经意间就被欺骗或者传播了流言。

谁在忽悠你，你又在忽悠谁？

骑上你的“卧槽泥马”，带上一袋“纸包子”，去南山打“周老虎”。你打倒“周老虎”，救下了著名的“网络北大校花”。她请你吃了甜蜜蜜的“打折西瓜”。她的继母出现，狠揍了你一顿，真是“史上最毒继母”。你出门后突然觉得她家有点眼熟，原来，这栋小木屋就是传说中的“科罗拉多州市政大厅”。

如果你看不懂这段话，请百度一下引号内的名词。

很多时候，有图片未必有真相。

有没有觉得，对这个充满谎言的网络世界，绝望了？



没人想过吗，一个统辖数十个市的州级行政单位，为什么要在“市政厅”里办公?



有图有真相，这才是科罗拉多州的州政府！



好吧，大家都是文盲，看不到门上写着好大的“Village Hall”（此乃某村礼堂是也）



这才是明尼苏达州政府的真相图，天涯的八卦江湖真是个好地方啊……



换个角度看，就成了微软公司的台湾代言人——嗯，这位就是传说中的少男杀手，模特陈自瑶，19岁中学毕业直接入社会，根本没交过大学学费

这张图曾经出现在“艳照门”事件中，脸是大家都认识的容祖儿，但有见多识广人士辨认出，身体属于某位岛国女优——PS确实是一种有效杀伤武器





传说中清纯系的北大校花

是真？是假？猜猜看！

侯总和他的“劳斯丹顿”（一个所谓的全中国档次最高的手表品牌，其实只是以大陆、香港的仿表表格加上ETA机芯所组合而成的手表）一度享誉天涯。

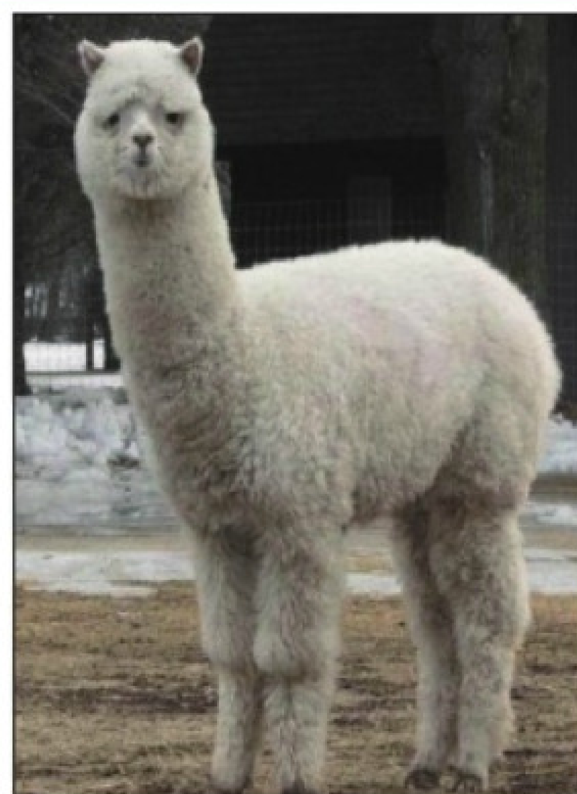
不过还有一个同样神奇的品牌在网上流传，那就是“ESCADA HUGO”。它在淘宝上一般会被标明此乃“外贸原单”，谨防假冒。

事实是这样的 经某港口海关专业人士鉴定，出口的外贸加工单中，绝对无“ESCADA HUGO”此品牌。

ESCADA 是一个著名的德国品牌，HUGO BOSS也是一个著名德国品牌。于是一位和侯总一样具有超凡创意的人士，借鉴劳斯莱斯＋江诗丹顿＝劳斯丹顿的公式，用ESCADA +HUGO BOSS的方式，创造出了自己的“ESCADA HUGO”。所以，事实证明，“ESCADA HUGO”绝对是土生土长的国内原创品牌，请抵制外货的同志们放心使用。



ESCADA HUGO


在那山的那边海的那边，有一群善良的草泥马


草泥马进化之后就成为了人见人爱的卧槽泥马

催眠一个人容易，还是催眠一群人容易？

在简井康隆的科幻小说《追赶时间的少女》中，未来少年一夫因为实验失误，被抛到“过去”呆了一个月，为了和我们这个时代的人生活在一起，就虚构了一段关于自己的历史，通过类似催眠的方式，让身边的很多人都有了“早就认识这个人”的印象。

结尾有这样一段文字：

一夫说，“催眠术是用在个体身上的，而我用的作用于很多人，是对群体。不论谁接受了这种刺激都会产生连锁反应，使周围的人都产生感应……”

和子曾从小岛老师那里听说过这种事情：“是集体催眠效应……”

“是的。我所做的就是同它类似的事情。我的经验是：这个时代的人们很容易产生感应。”

虽然有未来人歧视现代人的嫌疑，但至少这位科幻大师有一个观点值得赞同——没错，我们以为自己见多识广，其实不过略懂皮毛。我们觉得自己眼睛看到的就是真相，偏偏忘记了灵长类和其他动物一样容易受骗上当。

事实上，催眠一群人，甚至比催眠单独的两三个人更容易。因为，我们会通过信息交流，把自己的情绪和思

是真？是假？猜猜看！

如今网上最新且兴盛的神教名为“健康教”，教主是秉持“吃啥补啥”原则的牛人——马悦凌。

如果你看过《不生病的智慧》和《温度决定生老病死》，或是吃过一种名为“固元膏”的神奇补品，一定能了解这位马教主的事迹——在对着电脑小脸惨白的亚健康城市人群中大兴“健康神教”，以中医传统理论为基础著书立说。

对了，教主最显著的功绩，是推广了慈禧太后爱用的万能补品“固元膏”，顺带养活了不少卖食品的淘宝网店。

网店里对固元膏的介绍如下——

固元膏配方：阿胶半斤（冬天1斤），黑芝麻1斤，核桃仁1斤，红枣1斤半，冰糖半斤。碾碎，拌黄酒蒸之。

效用：补血养元的食品，每天服用，效果会很好。固元膏中的阿胶，红枣，可以补血，还有黑芝麻，核桃仁能补肾，冰糖能润燥，而且做法又非常精细，特别容易消化吸收，特别适合妇女长年服用，而且也适合老年人补血，补肾，治疗咳喘效果也很好。

以上内容大部分来自《不生病的智慧》

人家蒸的不是固元膏，是寂寞……

根据以上观点固元膏人人可吃，补气补血，男女老少人兽皆宜，猜猜看，这是真的吗？

事实是这样的

固元膏的配方在中医理论中都属于“滋腻”的范围，意思是腻腻的不易消化的滋补品，胃口不好的人连续吃上半年，大概得去求助胃肠科大夫才能恢复胃口，肯定不适合给肠胃较弱的小孩和老人服用，当然更不适合每天坐着不动的城市人。

胃肠弱的人吃了不消化的食物，后果定然是腹泻拉稀。

如果你本身就是很容易便秘的体质，再加上固元膏的大力滋补，没准要靠“开塞露”才能让身体上下畅通。

第二个值得怀疑的问题是，阿胶真能补血吗？

看网上千言千口，不如实践出真知。

阿胶是用驴皮熬制的，含有大量胶原蛋白，这当然不是有毒有害物质，但贸然吃太多会让人体内的血液循环减慢，形成血块，所以一定要配合一些可以调和的药物，比如陈皮、干姜、桂枝等等一起服用，可以确定的是，固元膏里肯定没有我们需要的成分。

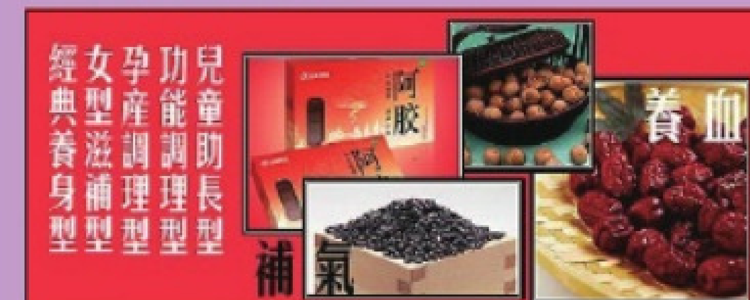
另外，知道阿胶最著名的用途是哪种吗？

答案是：安胎，或者说，防止流产……

固元膏流言被击破，与其说我们被教主忽悠了，不如说我们被网络给忽悠了。

PS：“教主”还在网上说过，吃固元膏上火的同学，可以生吞两条泥鳅来清火。比这个神奇的药方更为神奇的是——真有人照做了！

其实，比起相信网上的流言，大家应该更相信清胃黄连这种东西。







别看只是打碎磨粉蒸一蒸，已经发展出了众多加工品牌（左图）

你能确定这不是黑芝麻糊的升级版？（右上图）

想，用类似感染的方式进行传播，而那些情绪起伏大的同胞更是三人成虎的典范，他们在网络上振臂高呼几声，无疑是天然的“情绪增幅器”。

只要条件适宜，消息传播速度足够快，三人可以凑出一只周老虎，三十个人足以证明“卧槽泥马”这种生物真的是存在的。

这大概就是为什么网络比现实更能欺骗我们的原因。

我们为什么会被忽悠？

人并不会无缘无故被一则传言所感染，这些网络流言之所以盛行，必然是具备了某种让人信服的特质。

权威性——

人类非常容易迷信“权威”的力量。一个荒诞的观点，如果由普通人之口说出来，只会被当做笑谈；但一旦被“专家”这种生物加工一番，就会立即变成一种具有可信度的信息。

“专家”头上光环越大，这则谬论也就越容易成为真理。

明白了吧，别迷信专家，专家只是个传说。

公正性——

人类大脑天生会对那些“不公正”的事情产生反应，美国加州理工大学和爱尔兰都柏林三一学院的研究者运用核磁共振来观察受试者的大脑，发现当这些人看到不公平的事情发生时，大脑的正中前额叶皮层和腹侧纹状体都会产生非常强烈的反应，就算这些不公平的事情是对他们自己有利的也一样。

这就可以解释，为什么那些含有打抱不平倾向的帖子，会在第一时间引起人们关注——人人内心深处都有个维持正义的小奥特曼，见到“怪兽”就会发生程度不一的应激反应。


传说中的国防大学校花真实身份乃岛国女星伊东美咲



分明是欺负别人没看过《逮捕令》的真人版

如果你看到《婆婆竟然让老公养小三》，或是《车匪路霸横行欺压过路司机》这样的标题，正义感是不是会在瞬间暴涨，甚至大过理性？

即使你不是，还有很多人会瞬间爆发正义的小宇宙，先冲出去打两拳。如果事后很久才知道打错了——那个，除了干笑两声，还能怎么补偿受害人？

八卦性——

据说猴子很喜欢八卦，更不要说进化充分的我们。有意思的东西总是容易被人注意到，而这些信息是真是假，大概要等到“3·15”之后才能揭晓。

君不见，有个关于全国各大院校校花的帖子，忽悠了无数眼冒桃心的单身男青年？

激越性——

法国人是世界上最喜欢游行的家伙，他们在巴黎发动的革命和游行次数，在地球上独占鳌头。

他们也是世界上最容易被激越思想煽动的人，不管发起人的口号是“自由平等博爱”，还是“男女平等”，基本上都能掀动起一场群众风潮，就算你举的是“反清复明”的旗帜，大概都可以煽动法国人的热情。

网友这种生物，其实比法国人更容易被煽动。

韩国人说“孔子是我们的”，于是有人发个痛扁韩国人的帖子，万众响应。

日本老板对中国员工欠薪，于是有人发个抵制日货的帖子，万众响应。

男女同工不同酬，于是有人写出女性解放压倒男性，建立女尊世界的网文，依然是万众响应。

任何人都可以忽悠出一场网络风暴——只要你的口号足够激越，你的思想足够愤青，你的忽悠态度足够坚定。

谁在推动那些网络流言

网络流言背后，也有两只手——

“看得见的手”，是那些“不明真相的围观群众”，以及“不怕闹事就怕没事”的媒体同胞。

而“看不见的手”，就是那些躲在网线之间、我们看不到面孔的利益人士——

比如中国版“别针换别墅”的诞生过程，就是一场网络流言的闹剧。



国外的“别针换别墅”的故事被网络推手神话了

幕后推手杨秀宇利用了大量网络资源，从自建的博客到网络论坛，再到视频网站，他甚至组织了一个幕后团队，共同策划了一场“虚假的奇迹”。

这位“流言制造者”事后向媒体自曝内幕，承认在制造假新闻的背后，有着巨大的商业利益。

不管是网上世界还是网下世界，都是有钱好办事的世界。

是真？是假？猜猜看！

报刊摘抄网上，有一条关于“杀海盗旅游团”的信息。

据说，俄罗斯的一个旅游公司组织了一个名为“捕获海盗”的旅游团，组团前往海盗猖獗的索马里海域吸引海盗，游客们可以拿着旅游团配给他们的重机枪、迫击炮、霰弹枪、来复枪、火箭炮等重型武器向海盗发起猛攻，利用了法律上所谓的正当防卫为借口大开杀戒。

事实是这样的

疯狂的俄国人？不，其实是疯狂的日本人——这条信息的真正来源是某个日本同学的博客，翻译它的网友并没有深究这条“忽悠”新闻的真伪。

要知道，就算俄国人再怎么见钱眼开，也不可能有机会实践这种违反公海武器条例的逆天行为。

好吧，得承认，不少网友真的相信了有这种事……

TIPS

测试——如果你在在网上看到揭露某件极不公平事情的帖子，你会：

A.看看就算了

B.和身边人骂几句，口头谴责下欺负人的一方

C.立即回帖声援被欺负者

D.义愤填膺，甘当一回人肉搜索引擎

结论

选择A的同志，你是个很实际的人，你可以忍受不公平的存在，但一定要保护自己的利益和生活。你性格非常柔软，让你足够在任何环境下随遇而安。

选择B的读者，你具有典型的中层人士性格，虽然也会对一些不够公平的事情发出抱怨，但最多也就是在内心深处打抱不平一下，绝不会傻乎乎地把情绪露给每个人看。这种性格类型的人，会在企业中层如鱼得水，但很难混得出人头地哦。

选择C的同学，（网络生活中，选择这个选项的人可能最多）其实你有点人云亦云，但本质上是个秉持正义原则的人，这样的性格往往会给同事或旁观者留下好印象，如果你能并不鲁莽地表现出自己具有同情心且血性正直的一面，会在群体里更容易露出头角。

选择D的人请看，你是个很容易暴动起来的人，而且正义感颇强，一旦在身边发现不公正的事情，如果不能立即主持正义，就会觉得内心不安。如果你还没被处处充满不公平的生活蹂躏够，磨掉一些棱角，大概会在职场饱受压制吧。

是真？是假？猜猜看！

关于蜂蜜的真假是近来消费界争论热点。蜂农自采直销蜜是2009年淘宝上最热门的商品之一。不除了常见的荆花蜜和槐花蜜，又神奇地增加了许多从没听过的蜜种——比如黄连蜜、雪脂莲蜜、野玫瑰蜜……balabalabala

网友yada：俺老婆一定要喝雪脂莲蜜，说美容养颜。俺找了好几家网店终于买到了，一小瓶要45元，比普通的槐花蜜贵上小一半，真是钱包大出血。

网友小懒猪：网上查到的“雪脂莲蜜晶莹剔透，清凉皎洁，结晶细腻如脂，令人望而生津。本品早为少数民族妇女所青睐。拌同王浆、花粉合用服之、抹之、搽之皆宜。”

偶是学园林专业的，怎么从没听过还有这种神奇的花？是不是就是雪莲？

雪莲是一种高疗效药用植物，如果真的有蜜当然也是万中选一的珍品，不过，是真？是假？

事实是这样的

先来看看雪莲的老家，它在我国分布于“西北部的高寒山地”。好吧，那就是说，此花开在在最高月平均温3~5℃，最低月平均温零下l9~-零下21℃的高山地带。

而蜜蜂活动的需要的基本温度，必须高于15℃左右——难道那些蜜蜂是北极圈生存下来的异种？

所以，恭喜，你被忽悠了！

雪脂莲当然不是雪莲，而是云贵一带的苕子花，俗称野豌豆的大众品种。雪脂莲只是商标名称，其实是生产这种苕子花蜜的厂商的产品注册商标。



这就是传说中的雪脂莲

至于网上介绍的雪脂莲“晶莹剔透，清凉皎洁，结晶细腻如脂，令人望而生津”——我们只能说，这位写广告文案的兄台，文笔真是很好很强大。

雪脂莲蜜的兄弟姐妹有这些（排名不分先后）——

1.野玫瑰蜂蜜

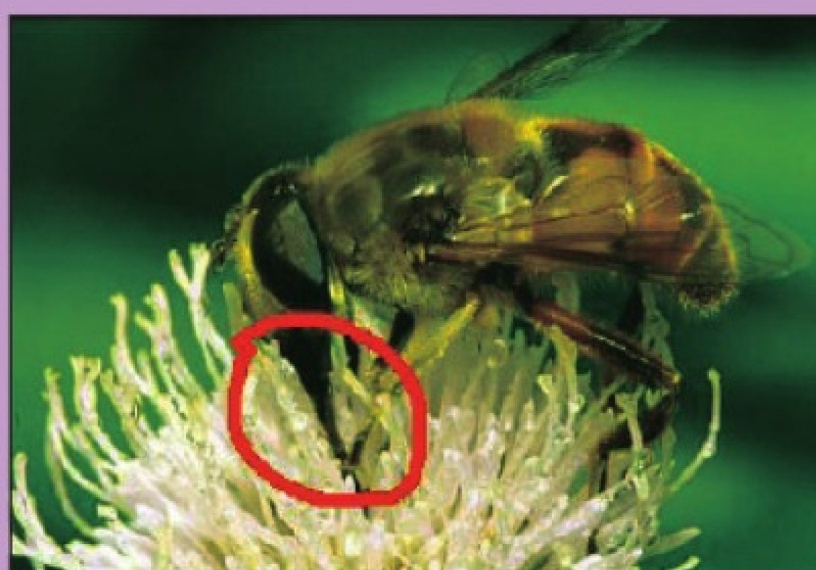
植物学认为，真正的玫瑰是只有花粉没有蜜的，因为这种花的雌雄蕊退化，并不结果，所以也没必要产点蜜来招蜂引蝶。

小小花丛中（网店掌柜）：网上的玫瑰蜜，其实不是玫瑰的花蜜，而是把玫瑰的花浆加入天然蜂蜜中。

2.黄连蜜

这种著名的传统中药生于山地林中或山谷阴处，注意，它的花期在2月到3月中，而果期在4月到5月。

而中国的2月到3月间，只有海南广东之类的南方省市气温足够蜜蜂外出，其它地方的蜜蜂基本都在“巢里蹲”，干吃放在蜂箱里的白糖，难道是养蜂人自己去采的蜜？



请注意蜜蜂的小嘴



用事实说话——金银花的花冠

3.金银花蜜

金银花的花冠细长，超过1厘米，蜜蜂口器里用来采蜜的舌头，长度还不到7毫米——如果你是蜜蜂，请把嘴伸进去，吸下试试！

4.黄芪蜜

真相很简单，黄芪属于豆科类，而一般豆科类只有花粉，没有花蜜。

5.野菊花蜜

野菊花一般开在9月末，这时中国大部分地区的蜜蜂已经开始铺床，准备一觉睡到来年3月，即使能采到一些菊花蜜，养蜂人也多半会留在蜂箱里，给蜜蜂做冬季存粮。

就算有杀蜂取蜜的人，野菊花蜜也不会泛滥到随便哪家店里都能买到，不是吗？

6.葡萄蜜

还是那个原因，葡萄只有花粉，不产蜜。

小小花丛中（网店掌柜）：有位网友说只有法国的葡萄有蜜，那是果农把糖洒在葡萄花上吸引蜜蜂授粉，蜜蜂把糖采回后酿制的。你喝到的其实就是白糖水而已。

如果你在网店里看到以上几种外星蜂蜜的名字，那么不如向后转，换一家店试试吧。

哪些时刻，你最容易被忽悠？

1.没吃早餐，刚刚打开电脑时。

大脑中缺乏糖分就没有动力，当你的脑子和过时的CPU一样运转速度不够快时，比较容易被欺骗。

2.连续看了一个小时以上的帖子，没有休息。

精神处于亢奋又疲劳的状态，大脑刚被塞进大量信息，判断力下降。

3.人在阳光灿烂时，比天气阴沉的时候更容易接受外界情绪感染。

理由同上，精神亢奋的时候大脑的判断力下降。

4.和一群人一起上网聊天聊得开心时。

融洽亲密的关系未必是件好事，在宿舍那种混乱之地，或是教室、办公室和一群人共同居住的地方，绝对是流言传播最快的温床。

5.刚看完悲剧、恐怖电影或灾难片之后。

你可以试试，对一个平常不太信鬼神，但刚看完《午夜凶铃》的人讲灵异事件，他很可能会信以为真——没错，当人类在紧张或恐惧时，就是这么容易上当。

6.通宵未眠后的早上。

精神疲惫也是让人接受外界情绪感染的手段之一，事实上，在一些大型建筑工地曾发生这样的事件——农民工在极度疲劳的情况下诱发了“集体癔病发作”。

7.黄昏时分到日落之前。

除了一天的工作之外，这一时段地球的磁场变化也会让人变得更脑残一点。

8.深夜身体和精神都很疲倦的时候。

虽然没有明确证据午夜前后人类生理机能下降，容易引发臆想，但这段时间的泡MM确实更容易——她们变得情绪冲动，更好骗了。



有人在网上爆料说许晴有个女儿，有图有真相，其实她抱的是邻居的姑妈的三舅的女儿——既然做了明星，就算牵条狗也该先把人犬关系昭告天下，免得被人拿来造假

是真？是假？猜猜看！

中国最早提出计划生育理论的不是马寅初，而是明朝万历年间（1573–1620）的内阁首辅申行时，而最早实施计划生育的时候却是在更早的宋朝。

这段内容出现在一个被不明真相围观群众转了无数次的历史评论帖中，不过，这是真的么？

事实是这样的

写文者认为宋朝实行计划生育的的根源，大概是出自南宋时期农村“生子不举”的习俗。

生子不举，即生了孩子不养育，把婴儿溺死或扔掉。最初只是溺死出生时间不吉利的孩子，后来随着劳动人民对“家庭娱乐”要求的提高，和避孕方式的落后，变得越来越普遍。当时虽然读大学不必花钱，但养孩子还是个沉重的负担，生多了只好无奈一把。

所以用“生下来掐死”方式达到计划生育目的变态做法，完全是百姓的自发自觉行为，和政府没有直接关系。

其实，南宋政府为了鼓励生育，采取了初级的社会福利政策：高宗绍兴八年规定，贫乏之人妊娠，支给米4斗，十五年又改为支给一石，补贴相当于上个世纪80年代初的独生子女费水平。绍兴二十二年，为弥补平常救济的不足，创办了“举子仓”，大概相当于免费的公立幼儿园，面向无力抚养孩子的广大人民开放。

综上所述，最早实施计划生育的时代是宋朝，绝对是假的！但宋朝已经有了比较系统的生育福利政策，这倒是真的。

翻历史讨论帖，经常看到三句话：

啊，唐朝原来没这么好。

噢，宋朝原来没那么弱。

咦，明朝其实很强大啊。

网上有帖子通过《新唐书》中1、2、3、4、5条纪录证明：唐代妇女其实并不自由，同样饱受礼教压制。

事实上，撰文的“专家”忘了告诉大家一点——《新唐书》的编纂年代，是程朱理学盛行的宋朝！事实证明，笔杆子里出真理，写墓志铭的人才是真的强者，反正唐朝已经完蛋了，谁会来追究？

那位“专家”达人，写文前先百度一下，好否？

『情感天地』 [情感文学]老公意外死亡，4个月身孕，这个小孩怎么处理？

作者：周海敏 发文日期：2010-3-2 16:26:00 访问：404060 回复：2545

老公出意外死了，现在已经10几天了，我怀有4个月的身孕！我妈这边劝我把小孩打了，趁年轻再嫁一个好男人！我老公妈妈这边又苦苦哀求我把小孩留下，说这是我老公唯一的血脉，我现在好为难，我该选择打胎还是保胎？

传说中“男男生子”终于出现了！请注意发帖ID--这位的真实性别为男！

TIPS

测试——你是不是一个容易被“忽悠”的人？

1.买蔬菜的时候，一袋上面印有“绿色无污染”，另一袋没印，你会选择：

A.当然是无污染的

B.无所谓，不太相信这年头还有无污染

C.随手拿一袋看上去水灵的

D.无污染是骗人的，就拿普通的，还便宜呢

2.参加一个宴会，你发现所有人都穿着拖鞋，你会：

a.悄悄出去，换上拖鞋再进来

b.觉得心里有点不安，不换鞋，但尽量呆在不显眼的地方

c.不换鞋，也不理会

d.觉得周围人都在发疯，故意走到显眼的地方

3.戴着一个古董项坠，有人说这个项坠会带来霉运，听到几个人这样说你会信以为真？

a.听到一个人这么说，就赶紧摘下来

b.三人成虎，再戴着心里总有别扭的感觉

c.不管别人怎么说，也不会放在心上

d.还别说，越多的人这么说，越引起我的好奇心

4.热的时候吹空调容易得空调病，在你觉得最热的时候，有人在你的房间里打开了空调，你觉得这个人会是：

a.平时和自己有矛盾的人

b.恋人

c.家人

d.自己

5.先去吃了一顿大餐，其中有一道菜是第一次吃；然后吹了空调；又吃了西瓜，突然觉得肚子疼，你认为原因是：

a.餐馆的菜不卫生，以后再也不吃这道菜了

b.可能是空调的原因，终于碰到

空调病了

c.大概吃多了西瓜拉肚子吧，夏天经常这样

d.肚子疼纯属巧合而已

6.油墨的味道会让人嗅觉出问题，先闻闻报纸上的油墨，再闻闻自己的手背，会有一股很轻的花香：

a.还真的是这样，以前怎么没注意到

b. 好像有一点点，不过闻不太清楚

c.不知道是不是真的，反正我闻不到

d. 根本不可能

7.眼看着一个壮汉在自己面前打倒了一个人，然后壮汉向你走来，你会认为他是：

a.肯定是来攻击自己的，所以赶快逃跑

b.不知道，来者不善，刚才没准是杀鸡吓猴

c.大概只是来找自己要纸巾的吧。

d.没准像电影里一样，他认识自己，走到面前给自己深鞠一躬

8.来到公园散步，突然不知哪里一声巨响，身边的人突然都跳进湖水里，你会：

a.不管三七二十一，跟着也跳进去

b. 犹豫了一下，然后小心翼翼走下去

c.看了看周围，最终还是没有跳

d. 站在岸上大笑——至少在心里大笑

9.30%的人右手食指关节会有一个小突起，用左手使劲按压一下食指关节，是否感觉到里面的骨骼突起?

a.似乎感觉到了，有一个突起，不会导致疾病吧?

b.没有摸到，我应该是没有的那部分

c.有也无所谓，我不在乎

d.根本不用去试，我肯定没有

10.你对路边摊的态度是：

a.天啊，简直是细菌培养皿，根本不能吃

b.心理上有障碍，用自己器皿买回家吃会放心一些

c.觉得不卫生，不过细菌又看不见，用一次性餐具也凑合

d.不干不净，吃了没病，现在人比苍蝇还抗病菌呢

11.甲流期间，如果你突发高烧，会怎么做?

a.不用说了，赶快送到医院隔离治疗

b.稍微观望一下吧，再看看有无其他症状

c.等等看，过几天不退烧再说

d.肯定不可能是甲流，我心里有数

计算得分：

a= —1分，b=0分，c=1分，d=2分

得分和结论：

－11分~－4分：被害型妄想

承认吧，你本身多少有点杯弓蛇影的倾向，所以比较敏感，对陌生人的信任度不高。因此，你对外界灌输的信息也容易抱持怀疑态度，不会轻易地相信一条网上看来的消息，更不用说被网上的某个帖子煽动，做出一些冲动的行为。

－3分～5分：盲从型妄想

你是网上被忽悠的主力人群，特别是容易被网络制造的时尚潮流欺骗。每当看到周围人这样做了，自己不跟着一起，心里总会觉得不安。比如看上去很不可靠的偏方，只要超过100条留言都支持说“这东西没问题”，你多半会心安理得地吃下去。稍微克制一下吧，记得小学老师常说："别人这样做了你就要这样做？他跳楼，你要不要跟着跳呀？"

6分～13分：自欺型妄想

对你的形容词有两种：积极乐观，或者自欺欺人。你习惯把万事万物都向好的方向去理解，因此生活得自得其乐，异常轻松。一些奇趣八卦的帖子有可能欺骗到你，而那些鼓吹某些产品或旅游地的信息也可能让你上当。你会网购一堆被网友称颂的乱七八糟。

谁让你是那种被卖掉还会帮人数钱的天真类型呢！

14分～22分：攻击型妄想

你已经走到了被害妄想的反方向极端上，敏感谨慎的对立面是大大咧咧马马虎虎，再极端化就变成了一种攻击型性格，总把自己当作破除胆小恶魔的堂吉诃德骑士，那些激越型或是主持正义型的帖子很容易把你忽悠倒，网上打落水狗时多半有你的一份力量。

对于这样的行为，有个形容词很适合你：二百五。二百五在英文里找不到合适的对应翻译，你可以理解成是极度的鲁莽吧。

“从理论上讲，每个人都拥有制作新闻产品的‘资格’和机会。当一个网民借助各种新型网络平台，把自己生产的“新闻”推向周围的人群，并进而实现几何级增长的循环传播时，信息的传播速度和广度都是以往所不能相及的。”

《网络假新闻制作三级跳》

网上那些忽悠我们的信息，未必百分之百都是无中生有和胡说八道。

《红楼梦》里凤姐曾经说过一句名言：“即使没偷，毕竟有些贼影儿。”而炮制一条假消息的秘诀就在于先捕风捉影，再进行一番艺术的加工。

而在网上说假话的最高境界，应该是百分之七十以上的真实，配上百分之三十以下的虚构，才能真正达到鬼斧神工天衣无缝令人信服的标准。

正所谓，假作真时真亦假，真作假时假还真。

网上有个关于预言家朱瑟里诺预见了最近全世界所有灾难和大事件的帖子，其中验证的预言上至庙堂之高，下至江湖之远，从政治到科技发展无所不包，资料详实，言之凿凿，看上去似乎全世界人民早晚都是个死，着实让人后背发凉。

事实上，那些“资料”分别来自四本不同的预言书，配合一些已经发生过的事件，外加一部分唯恐天下不乱的自由发挥。

相信了吗?

那么很抱歉，你被忽悠了。

其实以上这段内容纯属是在瞎掰，只是为了向你证明——忽悠人，就是这么简单。

至于那些出现在我们电脑屏幕上的图片和文字，来得太过轻而易举和漫不经心，没有经历过事实的锤炼和时间的考证，又有什么理由坚信它们不是被捏造的?

林晓：2010年的1季度就在不知不觉中过去，本季度网络方面的“红”人“红”事虽然不少，但真正有意义的却不多。网络恶搞，低俗趣味的那些玩意儿，我连议论的心情都没有。希望你也如此——网络给我们带来丰富但良莠不齐的讯息，只有辨清是非、明析善恶，我们才能从这些讯息中淘出有益有价值的那部分内容。



犀利哥/流浪汉走红网络

■北京 唐婵

2010年的第一位网络红人，非犀利哥莫属。其走红的照片已经漂洋过海，传至日本欧美。对犀利哥事件的分析，已经从简单的传媒案例发展到对网络民众心态与大众审美价值的研究领域。而被“红”的犀利哥，短短一个月间经历了从闹剧到正剧到喜剧的戏剧化过程，成为中国互联网创造的一个奇迹。而国家民政部副部长、全国政协委员罗平飞呼吁应建立和完善临时救助制度，对类似犀利哥这类人进行有效地帮助，则可能在将来创造一个又一个“犀利哥”奇迹。

早在“犀利哥事件爆发”之前，就有人发布过关于犀利哥的照片，是一位宁波网友“ken119110”在购买相机时为了试机，偶然间拍下，后又上传到蜂鸟网上。但当时并没有造成很大轰动。直到2010年2月21日，有人在天涯论坛上发布了一则名为《秒杀宇内究极华丽第一极品路人帅哥！帅到刺瞎你的狗眼！求亲们人肉详细资料》（人肉为网络用语，人工搜索的意思）的帖子，将蜂鸟网上的多张照片统统贴出，一时之间给天涯网友造成相当的震撼，大家惊诧于犀利哥所表露出的“气场”，有人说“这气场已经甩那些小明星好几条街了”，有人说“简直拉风得不行了，根本是模特范儿啊”，甚至有网友将之戏称为“宇宙第一混搭忧郁帝”。当时就有人认出，照片的背景是在宁波，甚至还有网友留言说，曾经在宁波某处见过照片中的人物——如发帖人在帖子标题上所说的，强大的人肉搜索就此启动。但这一次却并不是“网络暴力”，而纯粹是出于一种好奇心。

与此同时，也正因为人肉搜索的动静太大，吸引了更多的关注。开始有人留言说，照片中的人很像某人音讯杳然的丈夫，也有人说，看起很像当年的战友，甚至还贴出当年的照片为证。一时之间，线索纷乱，有人推测可能是退伍军人脑部受了某种撞击而失忆，有人推测可能是某个黑帮大哥，因为帮派斗争而受伤……莫衷一是。

当大家七嘴八舌讨论，而人肉搜索还没有确切线索的时候，2010年2月25日下午，天一论坛中出现一则名为《宁波的帅哥乞丐只是一个可怜的人》的帖子，给大家的搜索提供了确凿的资料。发帖人“老馋猫”自称，他早在2008年便已经跟犀利哥接触过。因为犀利哥始终没有说过自己的名字，老馋猫称他为“小白”。

在该帖子中，老馋猫首先声明的一点就是：他并不是一个乞丐，他从不乞讨，他只是一个可怜人。根据老馋猫的描述，犀利哥虽然仍然有基本的生活能力，懂得如何买东西，但他的思维似乎有些问题，与人沟通方面也有极大障碍。在老馋猫与之接触之前，他似乎因为很久没有跟人交谈，连话都说得不太清楚。后来也是因为老馋猫的耐心，犀利哥才渐渐比较信任他，但没有谈及自己的身世。

老馋猫的出现，无疑给了网友们极大动力。根据老馋猫所提供的线索，网友们进一步确定了犀利哥经常经过的路段。并推测出，大概早在2003年前后，犀利哥便已经在宁波附近，之后不曾离开过。而在这段时间内，他没有得到任何的救助。

在网友们热情鼎沸的时候，犀利哥本人却好像并不适应这种变化。很多路过宁波和宁波本地的网友都在寻找他。有一些运气好的人找到他了，却无法给予他实际的帮助。紧接着，质疑声也跟着出现，很多人认为网友们这样的做法是很不道德的，只是在拿犀利哥满足自己的好奇心，除了给他进一步的伤害之外，没有别的好处。

然而，正是由于网络火热的讨论和一些网友的行动，宁波当地政府也





欧美粗线条搭配中有着日泛儿的细腻，绝对日本混搭风格，绝对不输藤原浩之流。发型是日本最流行的牛郎发型。外着中古店淘来的二手衣服搭配LV最新款的纸袋。绝对谙熟混搭之道。从视觉色彩搭配上讲，腰带绝对是画龙点睛之笔。然而这根腰带绝非那些上班族小白领所得承受得起的，全球限量发行的GUCCIxclot混色系腰带，只有那些敢于为潮流献身的人才能懂得。——就是这段评论，彻底改变了犀利哥的人生



开始关注起犀利哥。宁波当地救助站、媒体与一些热心的网友一起找到了犀利哥，却不料这种救助行动来得太突然，动作太大，以至于犀利哥完全无法接受。发现自己无法躲避的时候，犀利哥仰天长啸，甚至被惊吓地流下眼泪——相关的视频被传回网上，一心盼望救助结果的网友感觉简直像被当头泼了凉水。

从网上到网下，热火朝天的救助行动在此遇到了瓶颈。

就在大家不知如何是好时，一个令人振奋的消息传来：犀利哥的家人找到了！

2010年3月3日，江西上饶的程先生看到了网上播出的视频，立刻认出犀利哥便是自己失散多年的兄弟。4日，程先生带着母亲赶往宁波的同时，宁波市救助站再次接触到犀利哥。这一次人们采取了和缓的工作方式，终于令犀利哥答应接受救助站的帮助，在心理医生的帮助下，写出了自己的姓名与住址——与程先生提供的信息完全一致。







以犀利哥为主角的PS图，也在网上火起来（上图）犀利哥终于回归正常人的生活（右上图）犀利哥为母亲撑伞，仪容整洁了许多（右下图）

3月5日，程先生与母亲抵达宁波。方才见面，犀利哥便认出对方正是自己的亲人，犀利哥的身份终于大白于天下。根据程先生所说，犀利哥11年前离开老家到宁波打工，后来便没了消息。2009年的一场车祸，同时带走了犀利哥的妻子和老父亲，只剩下两个男孩子由程先生抚养，日子过得并不宽裕。“但只要一家能团聚，苦点累点都没有关系。”程先生这样说。

3月10日，犀利哥在家人和媒体的陪同下回到了自己的家，见到了自己的孩子。大概是久别重逢，犀利哥表现得有些不适应，但情绪始终是稳定的，不经意之间，他也会流露出一丝微笑。

犀利哥从中国论坛红到国外，甚至上了英国的《独立报》，不可谓影响不大了。这件由网络好奇引起的事件，最终有了个圆满的结局，真是令人不得不感慨网络的伟大。尽管有人对网友们的好奇持鄙夷态度，认为这不过是拿弱势群体取乐，是一种残忍。而这种事情能如此红火，其实反映出的恰是一种低俗文化。

但即便如此，不可否认因为有了这些网友的关注，犀利哥才终于与家人团圆。如一些网友所说的，大家在注意到犀利哥的时候，并没有任何的恶意，只不过单纯地惊叹于他奇异的服装搭配和一种与众不同的帅气。至于后来展开救助，那就更没有恶意了。也许的确是好奇心作祟，大家一起凑热闹，但最终成就了一家团圆，有什么不好呢？

电影烂中烂 http://www.rottentomatoes.com/

新鲜度	★★
鲜理由	发泄你对烂片全部的仇恨

你有没有过看到一部电影，简直烂得无话可说，害得你恨不能为自己买碟买电影票的钱痛哭一回？想要找人倾诉这种感觉，却又找不到同好？

那就来这里吧。这就是个专门砸烂片的地方。一切仿照那些正规的电影鉴赏网站，也有评分系统，但这里评的不是有多好，而是有多烂！看得不爽，就给它狂扔烂西红柿，评它一个“超级烂”。年度最终总结时，如果自己觉得最烂的片获得“年度最烂片”大奖，其实也有种别样的成就感。



不过，也不可否认，参与评价的人难免会有自己的情绪在。有些其实并不很烂的片，由于一些缘故，也遭到了误伤。如果发现你喜欢的电影也在其中，不要太激动哈。谁让人家专门就是砸电影的地方呢。



网络闲趣综合/ http://www.kontraband.com/

新鲜度 ★★★
鲜理由 网络如此海量的资讯，我们需要的就是精品



据说是个住在伦敦的老网友建立的收藏站。里面储存了海量的有趣视频、图片、游戏……还一个个配了文字说明以及用户评分，甚至还有每天排行榜。没几天功夫绝对看不完的。因为是人工甄选的，所以质量比较有保证，至少，在网站管理员看来这些是很有趣的。

觉得上网无聊？觉得没什么有趣的新鲜事？到这里来看看吧，保证不虚此行。不要说什么低俗啊，只不过是找点乐趣而已。

有意思吧/ http://www.u148.net/

新鲜度 ★★
鲜理由 分享，情怀，超越，不仅仅是娱乐



其实说不太清楚这个网站究竟是做什么的。里面有图片，有网友糗事，有文字记录，有音频，还有日记……简单来说有点像是个没有明确主题的BBS。但与其他BBS不同的是，这里是可以关联到开心、人人、QQ空间、新浪博客……等等热门网站的。甚至，如果你的好友不在这些网站上，你也可以直接点击“发送给好友”，与大家共享你看到的有趣帖子。没错，你说对了，这就是个巨大的网络共享文件夹，汇集了众多大家觉得有趣或者感人的帖子，还要分享给更多人。

桌面城市/ http://www.deskcity.com/

新鲜度 ★★
鲜理由 恋桌面狂的福地

你有电脑桌面收藏癖吗？你恨不得天天都换新桌面，但却又苦于找不到更多、更漂亮的美图吗？那，这个网站就是专门推荐给你的！海量图片库，不仅支持所有分辨率，图片质量也相当上乘，像素清晰，而且所有桌面都是人工收集并且入库的，品味很有保障。从动物、汽车、化妆品广告……到花卉、搞笑、静物、科幻、动漫、经典电影，林林总总，几乎所有你能想到的所有种类，这里都有。每天登录，网站都会自动辨识你的电脑分辨率，并且推荐5张相应的桌面。配合谷歌桌面之类的小工具，保证每天都有养眼的美图可看。

如果所有桌面你都不喜欢，没关系，旁边就是400GB超大容量PSD多层图库，你大可以下载一个，自己来修改，制作自己独一无二的美图桌面——当然，这要求你具备一定的PS知识。

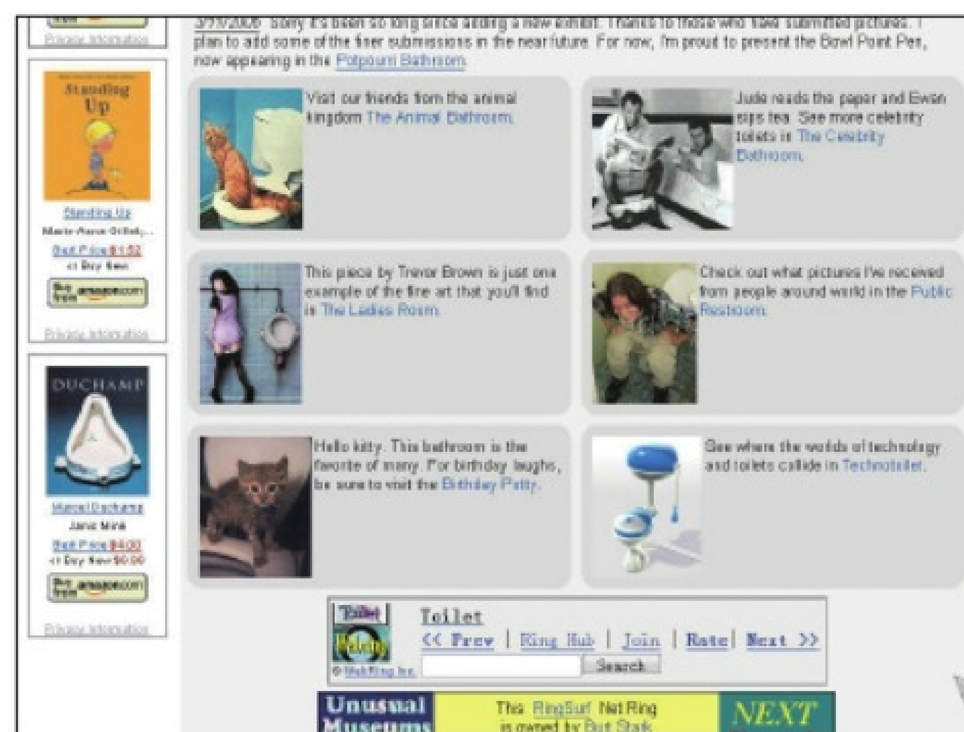


厕所博物馆/ http://www.toiletmuseum.com/

新鲜度 ★★★
鲜理由 还有这么奇怪的网站？

真不能想象，人得闲到什么程度才能开这么一个网站，专门收集各种各样的厕所照片。有马桶的设计，有上厕所时的搞笑照片，还有一些动物上厕所的趣味图片……甚至，还有大明星上厕所时的抓拍。

对于那些英文好的人，大概里面的文字内容会更有意思一些。在洗手间留言不知道为什么会变成全球性的一种习惯，甚至还演变出一个新名词“厕所文化”。欧美的、亚洲的……不同的人民留言内容不同，男人和女人留言也不同。说实在的，虽然是在厕所这种地方，但留言之中还真有一些令人惊奇的故事。





你的密码真的安全吗？

——六款密码保护软件横评

关键字：密码保护

编者按： QQ、MSN等账号密码被盗、网银失窃、存款不翼而飞、股票交易密码被盗遭受巨额经济损失，种种密码被盗导致的恶性事件时有发生。脆弱的密码如何才能抵挡各种攻击，如何才能保证密码安全？——众多杀毒和安全软件厂商纷纷推出了各种密码保护方案，其中密码保护软件是较为易用也是应用非常广泛的一种。市面上流行的密码保护软件有收费的也有免费的，都承诺保证密码安全，它们是否能抵御各种盗号木马与病毒的攻击，谁的功能更强大呢？

■贵州 冰河洗剑

一、免费与收费的密码“保险箱”——参评软件列表

在国内安全软件厂商中以免费引发不少口水与纷争的360，同样也推出了免费的密保软件——360保险箱，成为免费密保软件中的典型代表。而江民、金山、瑞星等杀毒软件厂商也同样推出了自己的密保软件，但只有金山密保是免费的，其他两款密保软件均需注册收费。此外，还有一些较小的安全软件厂商推出过相应产品，这里我们挑选了免费的超级巡警保险箱和Alasend（阿拉神登）参评。

360保险箱 v3.1Beta1（3.1.0.1003）

http://dl.360safe.com/360box/safeboxbeta.exe

360保险箱是一款完全免费的防盗号密码保护软件（图1），阻止木马对网游、聊天等程序的侵入，帮助用户保护游戏、聊天、网银、股票账号等，防止由账号丢失导致的虚拟资产和真实资产受到损失。360保险箱采用主动防御技术，保护系统关键位置，通过实时监控防止木马注入。另外，360保险箱的前置扫描功能可确保游戏、网银等软件客户端未被篡改或感染，结合360云安全技术来判断未知盗号木马。



金山密保 v3.0.16417.444

http://labs.duba.net/mb.shtml

金山密保是由金山互联网安全实验室出品的一款密码保护软件（图2），专门针对网游木马采用新的防御思想，通过木马盗号行为特征防御木马盗号。金山密保针对每款游戏程序量身开发，基于金山云安全技术，号称“零误报，零询问”。



KV2010江民密保

http://filedown.jiangmin.com/download/KVPPWall.20100204.exe

KV2010江民密保是江民杀毒软件公司发布的最新密保产品（图3），其通过采用三重安全防护技术进行密码保护——内存级密码防护技术、网银和网游安全专区、木马隔离墙。完善的安全防护体系可有效保护网银、网游、支付平台、网上证券交易等账号、密码，彻底斩断“网银大盗”“证券大盗”“传奇窃贼”“天堂杀手”等专门盗号的木马黑手。



瑞星账号保险柜（瑞星杀毒软件2010集成组件）

瑞星账号保险柜集成于瑞星杀毒软件中（图4），利用主动防御技术自动屏蔽木马、病毒常用的多种恶意行为，包括注入DLL、内存被篡改、注入代码、挂起、强制结束程序、键盘监听等，从而有效阻止木马病毒盗号。而且瑞星账号保险柜支持用户自定义创建更多的保护规则，实时监控所有不安全行为并自动加以屏蔽。



超级巡警保险箱 v2.0 Build0917

http://www.sucop.com/download/StrongBox.html

超级巡警保险箱是超级巡警团队（www.sucop.com）出品的一款免费帐号保护软件（图5），可保护多种主流网游、网银和股票类交易程序及QQ、MSN、淘宝、迅雷等常用应用程序的账号密码。虽然超级巡警保险箱在2009年6月发布2.0 Build0917后一直未更新，但其用户依然不少。



Alasend（阿拉神登）3.1

http://www.alasend.com/soft/alasend_setup.exe

Alasend（阿拉神登）是一款特殊的密码保护软件（图6），它可对网银、网游、IM聊天工具，及各种会员网站、邮箱、论坛等账号密码进行管理并实现自动登录。不用开网页、不用开程序、不用输账号密码，Alasend密码管理自动登录软件可自动进行登录，从而避开键盘记录、屏幕截图等各种盗号方式手段。



二、保险箱的容量很重要——软件保护对象测试

现实中保险箱的容量大小决定了它所能安全存储物品的多少，容量越大越实用。密码保护软件的“容量”大小，则取决于它所能支持保护软件的个数，我们先来看一下哪款密保软件能保护的软件最多，保护的软件更全面。

软件	邮箱及其它网页登陆	自动添加保护对象	手工添加保护对象	备注	得分
360保险箱	×	√	√	可添加保护指定的网页地址	10
金山密保	×	√	√	自动添加功能不完善	8
江民密保	×	×	√	手工添加保护程序时无法设置启动参数	8
瑞星账号保险柜	×	×	√	手工添加时可设置允许访问受保护软件的文件	10
巡警保险箱	×	√	√	版本较旧，无法自动检测最新的QQ2010	5
Alasend	41	√	√	不支持自动检测QQ2010及QQ2009正式版	6

360保险箱在初次安装执行时，会自动扫描系统中已安装的可受保护软件（图7）。它默认支持65款保护项目，其中包括网页游戏（34款）、网银和网上商城（31款）（图8）。此外可根据用户需要，手动添加被保护的程序，而且还可以方便地设置要保护的网页地址（图9）。







金山密保默认支持88种保护对象，同时也可根据需要自定义添加需保护的软件。“网游专防”分类中专门对网络游戏类程序进行保护，包括各种热门网游（37款）与其他游戏（26款）。IM软件（1款）、网银（24款）及各种常用软件保护放在了“我的保护”分类中。金山密保提供了自动与手动两种自定义添加保护程序方式，但是其中自动添加方式似乎只是一个摆设，并未能自动搜索系统中已安装的软件。对于一些常见的软件，金山密保并未默认自动添加到保护列表中，例如仅提供QQ保护，对于MSN、淘宝旺旺等IM工具需手动添加（图10）。





江民密保默认支持保护83款软件和网游，在“保护”功能页中清晰显示了保护目标分类，包括网游（44款）、聊天工具（6款）、网银（27款）、网上股票证券（6款），各种常见的软件游戏及网银股票登录都已经内置到分类中，无需用户添加（图11）。

江民密保会自动检测用户电脑中是否已经装有受保护的网游软件或网银，如果已经安装，软件会用彩色图标进行标识，类似于QQ在线与离线好友的区别，非常直观。对于一些江民密保没有默认添加保护支持的软件，用户也可自定义添加。不过在添加程序时未提供程序启动参数设置，对一些需要参数启动的程序可能比较麻烦（图12）。



瑞星账号保险柜默认内置的受保护软件数目最多，包括下载工具类（4款）、聊天类（13款）、股票类（87款）、网游类（88款）、网银（11款）和网上交易（2款）共计205款密码保护项目，基本上囊括了所有常用的网络应用（图13）。瑞星账号保险柜也提供了手工添加受保护软件方式，对一些不常见的软件或游戏提供支持，手工添加时可在高级设置界面设置允许访问受保护软件的文件（图14）。



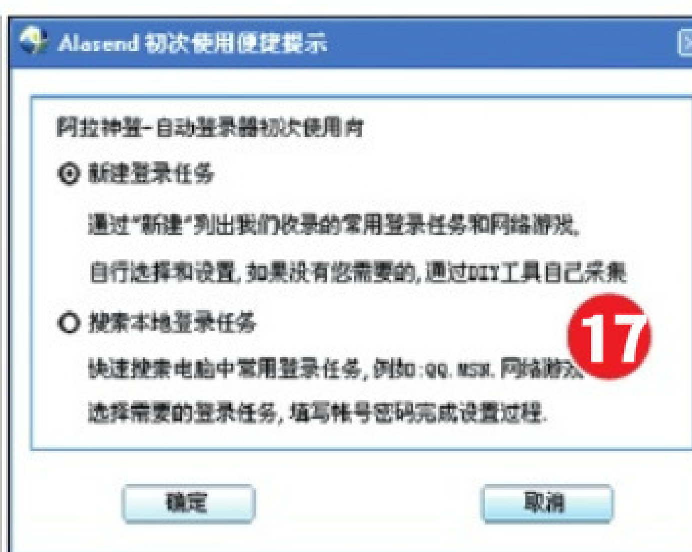




超级巡警保险箱默认内置了44款软件保护，其中以网游为主，以及QQ、TM等聊天软件，但默认并未提供对网游与股票证券之类的保护支持（图15）。超级巡警保险箱提供了自动搜索与手工添加受保护程序两种方式，但由于版本较旧，对最新的QQ2010不能自动搜索检测，而且也未对淘宝旺旺、新浪UC之类的IM工具提供密码保护，需手动添加。在添加受保护程序时，软件支持设置启动参数（图16）。

Alasend在初次使用时会弹出向导，提供手工与自动搜索创建登录两种方式（图17）。使用搜索方式，可自动搜索出已安装的所有可受保护软件、网游等，但同样由于版本问题，Alasend不支持最新版的QQ2010及QQ2009正式版，默认也未对淘宝旺旺等提供支持。使用手工新建登录任务方式时（图18），在新建任务对话框左侧可看到默认支持的网游（26款）及IM、邮箱等常用登录项目（51款）。







点评： 在几款参与评测的软件中，瑞星账号保险柜默认支持保护的程序最多，也能够自定义添加保护对象。其他几款软件默认支持保护的程序虽然较少，但用户亦可手工添加，因此理论上是支持所有程序及网页保护的。

需要提醒的是，江民密保在添加保护对象时，不能设置程序启动参数，会带来一些不便。金山密保默认未提供MSN、淘宝旺旺的保护，超级巡警保险箱和Alasend不能自动搜索到最新版QQ和淘宝旺旺等，而且超级巡警保险箱默认未对网银股票证券等提供保护，这也给使用带来一些不便。总的来说，瑞星账号保险柜和360保险箱支持保护的程序数目最多最全面，其中360保险箱还支持手工添加受保护的网页地址，表现尤为突出。

三、保险箱别锁住了自己——软件易用性测试

虽然保险箱的安全性很重要，但是保险箱也不能一味地笨重难用，防止偷窃的同时，也要方便自己使用。密码保护软件也是如此。

软件	兼容性问题	保护添加向导	快捷方式添加保护对象	保护状态提示	危险拦截提示	保护对象相关资源	得分
360保险箱	与江民杀毒软件KV2010冲突	√	√	图标提示、可查看保护进程列表	有，交互处理	网游宝库、网游必备	9
金山密保	—	×	√	图标提示、托盘区气泡提示	有，自动处理	×	8
江民密保	—	×	—	蓝色边框提示、网银安全凯威助手	有，交互处理	下载、论坛主页与搜索相关	9
瑞星账号保险柜	与360保险箱冲突	×	√	×	无，自动处理	×	7
巡警保险箱	—	×	√	图标提示	无，自动处理	×	8
Alasend	—	√	×	×	无	×	7

360保险箱的兼容性似乎存在一些问题，在安装了江民KV2010的系统中，360保险箱无法正常启动，提示的检测信息也有问题（图19）。

360保险箱使用方便，首次运行时可手工选择启动添加向导，向导会自动搜索支持保护的软件、网游及网页。在向导帮助下，用户还可一步步选择添加常用的网上银行、网游等。值得一提的是，在360保险箱的安全桌面中，可使用一种更为简单的方式添加受保护的程序，即直接将程序、网页快捷方式拖动到“安全桌面”列表中，便可实现安全启动（图20）。

当360保险箱处于保护状态时，在主界面的“安全桌面”列表中会以蓝色盾形图标标记，以显示该程序处于保护状态。在界面下方会显示当前保护信息，点击保护信息中的“查看保护进程”，可查看到当前被保护的程序进程。此外，在“正在保护”与“保护历史”中，可以查看到更为详细的密码保护信息及历史记录。

360保险箱无需设置即可使用，但在默认设置下当检测到可疑操作时会弹出安全提示，例如有程序注入IE进程（图21）。这些交互提示信息对普通用户来说难以判断，不过好在360保险箱的交互窗口并不多，不会频繁弹出询问框。

此外，360保险箱中还提供了“网游宝库”和“网游必备”两个功能，给网络游戏带来不少方便的同时，也防止下载到有病毒木马的游戏导致账号丢失。“网游宝库”中收集了最流行的网络游戏、网页游戏下载资源和注册通道；“网游必备”中收集了极为齐全的网游工具信息，包括应用工具软件、游戏平台、游戏外设与硬件等信息。

金山密保主界面上的功能按钮很简明，手工添加新的保护对象也很容易，直接指定程序路径及启动参数即可。受保护的软件没有直接提示，只有在“保护列表”中可看到密码保护状态，在托盘区也会有冒泡提示。另外，可以方便地进行木马速杀及查看拦截日志，金山密保的设置也很简单。

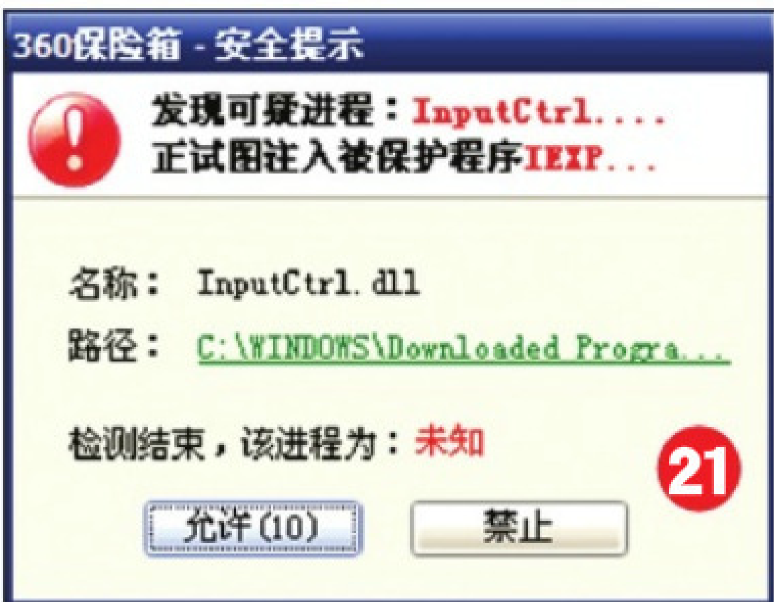
当检测到可疑的木马盗号行为时，金山密保会弹出提示对话框，但无需用户选择操作，软件默认内置规则会决定相应的处理操作方式（图22）。江民密保的保护状态提醒非常显眼，被保护的软件界面边框有淡蓝色的光影效果，让用户能更直观地看出哪些软件处于被保护中。除详细的拦截信息和日志外，在“保护状态”面板中可看到当前密码保护信息，并且江民密保还提供了一个悬浮的网银保护状态面板（网银安全凯威助手），在用户登录网银时提示。

相对其他几款密保软件，江民密保的设置项目更多，在保护规则中有不少较为专业的安全术语，例如线程注入、全局模块之类（图23）。对于普通用户来说可能难以理解，但好在使用默认设置即可，不会弹出太多的交互式询问对话框。但是在默认设置下，还是会弹出加壳进程运行的对话框，要求用户判断进程的安全性（图24）。

另外，江民密保的保护列表中，可方便地进行受保护软件下载及相关信息搜索，让用户避免下载到含有病毒的软件安装程序。对于网银，江民提供了安全网银登录功能，可直接创建网银桌面快捷方式，方便登录（图25）。















瑞星账号保险柜集成于瑞星杀毒软件中，必须先安装杀毒软件。此外，瑞星账号保险柜与360保险箱有冲突，当发现系统装有360保险箱时，必须卸载后才能正常执行（图26）。反之，360保险箱却不会因为安装了瑞星账号保险柜而拒绝执行。

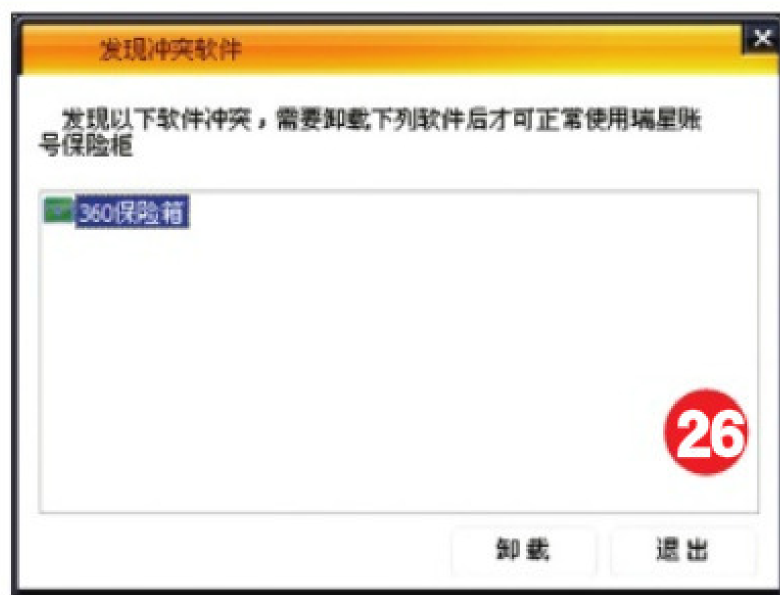
瑞星账号保险柜的使用更为简单，无需进行设置，甚至未提供相应的设置选项。但瑞星账号保险柜的界面太过于简单，除了被保护程序运行时在托盘区弹出一个提示后，甚至无法查看当前的保护状态，在保护软件列表中也未通过图标显示。此外，瑞星账号保险柜未提供拦截信息与日志查看功能，使用起来非常不便，难以让用户有受到保护的安全感。

超级巡警保险箱也支持直接将程序快捷方式拖动添加保护软件的方式，同样也以类似于QQ在线离线的图标显示方式区分软件是否处于保护状态。此外，在状态选项中，可查看到当前保护程序及攻击日志信息（图27）。超级巡警保险箱默认状态下是不弹出提示对话框的，无需用户参与交互。

Alasend的保护原理与其他几款密保软件不同，主要是以自动登录方式实现密码保护，因此在操作上也大相径庭。Alasend需要创建受保护软件的自动登录项目，在使用手工方式新建登录时，添加软件内置已有的登录项目比较简单。在新建登录任务对话框的左侧列表中找到想要实现自动登录的项目名称，在右侧页面中输入用户名和密码，并指定所选程序的安装路径，“确定”后即可。

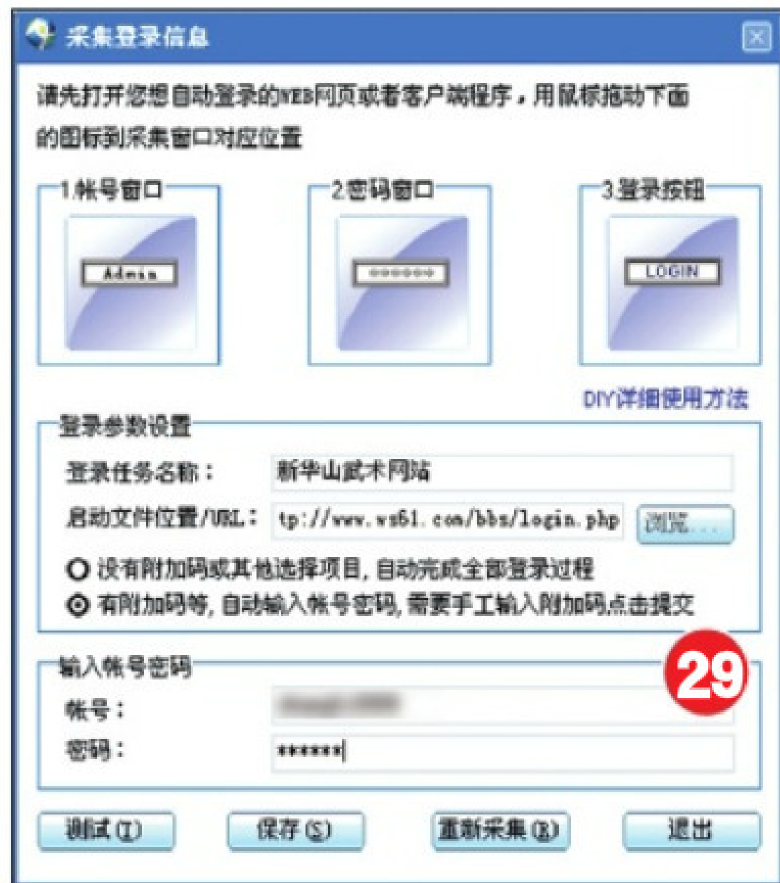
手工添加一些非内置的软件或网页登录项目就比较麻烦了，需要使用DIY工具。以登录某论坛为例，打开论坛登录页面，然后点击Alasend工具栏上的“DIY”按钮，打开DIY登录项目对话框。点击“账号窗口”中的放大镜图标，按住左键不放，将放大镜中的“+”字拖动到输入框的中心位置（图28）。松开鼠标左键，此时网页名称便会出现在“登录任务名称”栏内。

再用同样的方法，将“密码窗口”和“登录按钮”中的放大镜拖至页面中的密码输入框及登录按钮上，在“启动文件位置/URL”一栏内即可显示出登录网页的链接地址（图29）。如果网站登录时需输入附加码，可以选择“有附加码等，自动输入账号密码，需要手工输入附加码点击提交”项。最后设置登录账号和密码内容，保存后即可完成保护对象的添加。









点评： 相比之下，金山密保、瑞星账号保险柜、超级巡警保险箱的操作都非常方便易用，无需用户对拦截到的威胁手动进行处理。但是金山密保和超级巡警保险箱的保护状态提示不明显，而瑞星账号保险柜集成在瑞星杀毒软件中，不能单独安装使用，而且没有提供完善的保护状态与日志记录信息，因此易用性大大降低。

360保险箱和江民密保在默认设置下都会弹出拦截对话框，要求用户选择处理，对于普通用户来说可能难以使用，但是其强大的保护功能也正是基于此交互处理操作基础之上。360保险箱所提供的网游资源与信息，以及江民密保提供的蓝色边框提示、网银安全凯威助手都是亮点，在一定程度上提升了这两款软件的实用性与易用性。

Alasend所采用的保护方式与其他几款软件不同，内置的登录项目易于使用，但是在手工添加登录保护项时，其DIY工具操作起来比较繁琐。

总之，虽然各有不足之处，但几款密码保护软件的易用性还是值得肯定的。相比之下，360保险箱和江民密保的整体易用性更高一些。

四、多重保险保安全——安全保护功能评测

采取多重保险的保险箱更能保证失窃机率降到最小，参评的几款密保软件究竟有多少技术含量，提供几重保险呢？

软件	内存级密码保护	自定义主动防御规则	后保护功能	密码辅助输入	木马查杀	云查杀	查杀设置	交互设置	免打扰	辅助输入目标	开机启动	白/黑名单	特色功能	得分
360保险箱	√	×	√	×	前置扫描、专项扫描	√	√	×	√	×	√	√	硬盘还原保护器	10
金山密保	√	×	√	×	√	×	√	×	√	×	√	√	安全桌面	7
江民密保	√	加壳进程、加壳模块、内存读写、线程注入、全局模块、窗口保护、按键保护	×	√	×	×	×	√	√	√	√	√	安全网银桌面快捷运行方式	10
瑞星账号保险柜	√	×	×	×	×	×	×	×	×	×	√	×	×	3
巡警保险箱	√	分析键盘驱动	×	×	×	×	×	√	√	×	√	√	×	5
Alasend	×	×	×	√	×	×	×	×	×	√	√	×	管理密码、硬件绑定	7

360保险箱主要采用主动防御技术与木马查杀技术，两者结合保护密码的安全。360保险箱的主动防御技术可根据盗号木马常用手段，对系统关键位置进行实时监测，一旦发现有威胁的异常行为立即进行拦截，从而防止木马注入盗取密码。







360保险箱的木马扫描功能，结合了360云安全技术，可及时地发现木马盗号行为，智能判断并拦截未知盗号木马。木马扫描功能非常出色，由前置扫描和专项扫描组成。前置扫描是在执行保护程序前，保险箱利用360的云安全技术对系统进行快速扫描，及时发现并清除已知木马；专项扫描则是在登录前，对程序自身的运行环境进行针对性扫描，确保游戏、网银等未被篡改或感染，查杀木马效果更好，防盗号更安全（图30）。

360保险箱有许多体贴用户的特色功能。例如“硬盘还原保护器”，可以保护还原软件不被破坏，从而间接实现防盗号的目的；开机不出扫描界面功能，可在开机2分钟内不进行快速扫描，从而加快系统启动速度。此外，360保险箱的“后保护功能”也非常实用，启动该功能后，在保险箱之前启动的程序也可被自动保护。

金山密保主要采取了内存保护及木马查杀技术，通过内存保护主动防御技术，防止病毒密码访问被保护程序内存而获得密码，再通过被动的查杀木马防止系统中存在盗号木马病毒。金山密保的盗号木马专杀可自动更新病毒库，即时查杀各种最新盗号木马。不过金山密保的主动防御技术还不够全面，用户无法进行灵活的自定义设置。金山密保也支持后保护功能，可保护已经启动的软件。此外，金山密保有一个非常有特色的安全桌面功能（图31）。通过给用户在内存中开辟一个安全的虚拟桌面，使用户能在保护环境下执行任何程序，彻底隔离病毒。

江民密保主要采取了两种密保技术，以内存级主动防御的密码保护技术为主，以自动密码安全输入为辅。首先，内存级主动防御的密码保护技术主要是对内存读入的数据实施保护，防止木马从内存搜索密码并向外发送。江民密保可自定义设置主动防御规则，选择是否允许、禁止或询问用户进行处理（图32）。前面提到江民密保会弹出拦截交互框，其实完全可以设置为全部禁止且不弹出提示，就不会弹框了，但对安全要求较高的用户来说，交互的方式可以获得更好的效果，避免禁止了某些正常的程序行为。

其次，江民密保还提供了一个安全密码输入功能，可添加保存重要的账号密码。当启动此辅助输入功能后，在任何网页与软件登录界面中，点击密码输入框时会自动弹出江民密保的辅助输入对话框。选择密码列表中相应的项目，就会实现自动输入密码（图33），从而防止键盘勾子之类记录盗取密码的行为。

此外，江民密保还提供了白名单、黑名单功能，减少主动防御技术带来的提示对话框，并提供了屏蔽输入功能，定义某些不使用安全密码输入功能的网页或程序。江民提供了安全网银登录功能，可直接创建安全网银桌面快捷运行方式。

网络窃密的几种手段及其发展史

为了获得用户的账号与密码，黑客进行网络窃密所采用的手段从最初的暴力破解到键盘记录、屏幕快照、网络钓鱼等，各种手段层出不穷，花样不断翻新。

1.暴力破解 比较原始的窃密技术是“暴力破解”，也叫“穷举法”。如果用户的网银或网游密码设置十分简单，例如用简单的数字组合之类，黑客使用暴力破解工具很快就可破解出密码来。早期的各种网游、网银及IM聊天软件均存在此问题，导致用户的密码被黑客暴力破解获取。

2.键盘记录 之后由于网游和网银等服务商提高了安全防护措施，限制了多次的密码登录尝试，同时大部分用户意识到简单的密码在黑客面前形同虚设，人们开始把密码设置得尽可能复杂一些，这就使得暴力破解无计可施。于是黑客开始采用木马病毒盗号方式进行窃密，黑客在木马程序中设计了“勾子”程序，一旦用户的电脑感染了木马程序，黑客通过“勾子”程序监听和记录用户的击键动作，然后通过自身的邮件发送模块把记录下的密码发送到黑客的指定邮箱，比较典型的如“密码大盗”“网银大盗”“QQ窃贼”等。

3.截屏 为了对付各种盗号木马程序的击键记录，服务商们为用户提供了软键盘输入功能。软键盘也叫虚拟键盘，用户在输入密码时，先打开软键盘，然后用鼠标选择相应的字母输入，这样就可以避免木马记录击键。然而黑客又开始通过屏幕快照的方法来破解软键盘输入，这类木马病毒截取用户电脑屏幕照片，从而获得用户使用软键盘输入时的鼠标点击状态位置，让黑客破译出用户软键盘输入的密码。最典型的是2004年爆发的“证券大盗”病毒，该病毒通过屏幕快照将用户的登录界面连续保存为图片，然后通过自带的发信模块发向指定的邮件接受者，从而令黑客突破软键盘密码保护技术破译出网上证券交易的登录账号和密码。

除了通过木马技术进行窃密外，网络钓鱼也是黑客进行网络窃密的主要手段。攻击者将恶意网站伪装成某些知名的网站，通过恶意脚本程序利用多种IE漏洞种植木马病毒，诱使众多用户访问该网站造成病毒感染。最典型事件是2005年2月，国外黑客通过网络钓鱼诱骗美邦银行（Smith Barney）用户的账号和密码，大量美邦银行用户账号及密码被窃。

瑞星账号保险柜没有任何设置项目，其保护措施也仅限于内存防御，没有木马扫描功能，也没有辅助输入功能，甚至连最基本的黑白名单都没有，整体功能极为单薄。超级巡警保险箱采取的也仅是内存防御保护手段，没有详细的主动防御设置，但可选择是否分析键盘驱动（图34）。



内存级主动防御的密码保护技术

内存级主动防御的密码保护技术采用的是监视其他程序的各种行为，木马病毒要窃取密码必然要对受保护的进程采取一些危险性操作，如内存读写、线程注入、全局模块、窗口保护、按键保护等。通过监视这些危险操作，使受保护的软件进程与其他程序进程隔离开来，从而达到阻止木马病毒盗取密码的目的。比较全面的内存级主动防御技术主要有如下几种：

1.窗口保护：对目标窗口进行保护，从而让其他进程无法得到此窗口的句柄，因此病毒木马也不知道此窗口对应的程序正在运行。

2.键盘保护：对键盘输入进行保护，让包括病毒在内的其他进程无法得到用户的键盘输入信息。

3.内存读写保护：禁止其他程序读写受保护程序的虚拟内存空间。

4.全局模块保护：受保护进程中全局模块的加载保持整洁，减少其他模块的加入，禁止掉全局钩子和远程线程类。

此外，还有如线程注入、驱动加载等方式。

Alasend与前面几款软件的密码保护原理都不同，其实质是一个账号自动登录器，通过自动输入账号与密码实现自动登录，从而避开在密码输入过程中被键盘记录或内存截取账号密码。以前面创建的网游站点登录项目为例，选择登录任务，单击工具栏上的“登录”按钮，这样无需键入任何登录信息，即可完成网游站点的自动登录。如果网站需要输入附加码，可手动输入。

由于Alasend的保护原理与前几款软件不同，因此其相应的一些保护功能也有差异。Alasend中保存着账号密码登录信息，因此对信息进行安全防护显得尤为重要。Alasend提供了一个加锁的保护功能，点击菜单“设置”→“设置管理密码”命令，打开管理员设置对话框。可为管理员设置密码，以后需输入管理员密码才能登录打开帐户信息。



但即使设置管理员密码也可能会被恶意攻击者所破解，因此可将帐户信息数据与硬盘或U盘绑定。点击菜单“设置”→“绑定硬件”命令，可选择数据绑定硬盘或U盘，将Alasend登录任务的所有账号信息与电脑的硬盘或U盘绑定（图35）。经数据绑定硬件处理后，Alasend的数据就会被限制在该台电脑或该U盘上使用，即使他人将Alasend上的数据复制到其他地方也无法使用，令安全系数大为提高。

点评： 在此项测试中，瑞星账号保险箱的表现令人感到很意外，没有任何设置或可选项目，只采用了最单一的内存防御手段，因此得了最低分。360保险箱提供了完善的主动防御功能和多重木马扫描功能，并且结合了云查杀技术，以及一系列的特色保护功能，表现非常出色，因此得到满分。江民密保除了提供方便的辅助输入外，其内存主动防御保护技术最为强悍，而且给高级用户提供了主动防御规则设置，所以也当仁不让地获得了满分。金山密保和超级巡警保险箱表现很一般，Alasend独特的保护原理使得其与众不同，因此也获得一个较为平均的分数。

五、悬赏开箱——密码保护效果测试

无论保险箱的功能有多么繁多，最根本的目的还是为了保险，如果保护功能不强，再漂亮的外壳也无用。为了测试各款密保软件的密码保护效果，我们特意挑选了几款密码盗号软件进行盗号测试，看看密码保护软件究竟能否阻止盗号木马的攻击。测试使用的样本主要以QQ盗号类木马病毒为主，包括阿拉QQ大盗2009、完美QQ大盗截取支付密码版、完美QQ盗号、农民QQ大盗、QQ2009密码监控器、乡巴佬QQ大盗，此外针对目前远程控制类木马流行的情况，选择了Gh0st甲壳虫木马进行屏幕与键盘记录盗号测试。最终测试结果如表所示。

软件	完美QQ盗号	农民QQ大盗	QQ2009密码监控器	乡巴佬QQ大盗	Gh0st木马键盘记录测试	Gh0st木马截屏测试	得分
360保险箱	查杀与拦截	查杀与拦截	查杀与拦截	查杀与拦截	通过	失败	9
金山密保	查杀与拦截	查杀与拦截	查杀	查杀	成功拦截	失败	9
江民密保	拦截	拦截	拦截	拦截	失败	失败	6
瑞星账号保险柜	拦截（未提示）	拦截（未提示）	拦截（未提示）	拦截（未提示）	失败	失败	6
巡警保险箱	拦截（未提示）	拦截（未提示）	拦截（未提示）	拦截（未提示）	失败	失败	6
Alasend	自动登陆防盗成功	自动登陆防盗成功	自动登陆防盗成功	自动登陆防盗成功	通过	失败	9

从测试结果来看，各款软件对于目前流行的各种盗QQ木马都有很好的防护效果。带木马查杀功能的密保软件，如360保险箱、金山密保等，都能检测出测试样本（图36、37）；以主动防御为主的江民密保、超级巡警保险箱之类，也可以很好地阻止木马样本的注入与加载模块等窃密行为。瑞星账号保险箱虽然没有拦截提示，但也可以有效阻止木马访问受保护软件的内存阻止窃密。由于Alasend可自动输入密码，因此各款盗号软件也未能有机会窃取到密码。

使用Gh0st甲壳虫木马测试时主要进行了两个项目，键盘记录与屏幕截图。其中键盘记录以在360安全浏览器中登录某论坛进行测试，查看键盘记录结果以检测密保软件是否能阻止键盘记录。测试发现当使用360保险箱保护浏览器时，无论输入的用户名或密码，Gh0st的键盘记录都为空。金山密保则在启动浏览器时，成功的拦截到木马模块注入浏览器进程（图38），阻止木马注入后也令木马键盘记录失效。江民密保的表现很令人失望，启动受保护的浏览器后，输入的登录用户名及密码都被木马键盘记录截取到了（图39），仅仅是窗口标题等信息未被截取。这说明江民密保的主动防御中，仅窗口保护生效，键盘防护失败。瑞星账号保险柜的防护也失败了，木马在其保护之下轻易获得了用户账号与密码（图40）。超级巡警也同样防护失败了。由于Alasend采用自动登录方式，基本未使用键盘输入，因此防范了木马的键盘记录。

在进行屏幕截屏设置时，发现所有的软件都未能阻止木马截取屏幕图片，Gh0st甲壳虫木马可随意观看屏幕或截取屏幕单张及连续图片并保存（图41）。不过江民密保的辅助输入功能和Alasend的自动登录功能，根本无需手工输入密码，因此Gh0st无法直接截取到密码输入时的状态图片。但是当需要输入电子密保卡验证码时，这两款软件也不可能实现自动输入，因此同样会被截取相应的图片。













点评：从测试看来，各款密保软件在应对盗号软件时，都可有效保护密码不被窃取。然而在应对各种远程控制类木马的键盘记录时，有不少软件会失效，至于对付屏蔽截图，所有密保软件全部失效。相比之下，360保险箱和金山密保的保护功能还是很全面的，仅仅是无法阻止屏幕截图。而江民密保与瑞星账号保险柜、超级巡警的保护效果都不理想，根本无法阻止远程控制类木马的键盘记录和屏幕截图。不过江民密保有辅助输入功能，在很大程度上弥补了键盘记录方面的缺陷。Alasend的保护原理很另类，但是保护效果却很不错，自动登录的形式避开了用户输入，所以盗号软件及远程控制类木马根本没有机会窃取密码。但是对于必须输入的密保卡信息，由于无法阻止屏幕截图，所以仍会被窃取。

总评与推荐

虽然在本文中对各款密保软件进行了多项测试，然而重中之重还是最终的密码保护效果测试，因为一旦密码被窃，那么这款密保软件就彻底失败了。因此，最后的测试总评是建立在密保效果之上的。

360保险箱不仅功能丰富，操作方便易用人性化，而且密码保护效果非常出色，推荐普通用户使用。但是其无法阻止木马对屏幕截图，所以在使用360保险箱的同时，最好再使用一款起到辅助输入功能的自动登录软件。金山密保看起来很普通，但实际的保护效果却很不错，对各种流行的盗号与远程控制类木马的防范效果都很不错，使用时需要注意及时更新病毒库。江民密保的保护效果较差，虽然辅助输入功能为其带来了一些安全增强，但还是建议不要使用。瑞星账号保险柜保护效果也不理想，尤其它必须与瑞星杀毒软件一起安装使用，给人感觉臃肿而用处不大。超级巡警的保护效果也很差，而且很久未更新版本了，不建议使用。Alasend是一款比较特殊的密码保护软件，它的自动登录功能是非常强大，通过自动登录功能可避免各种盗号方式和手段，防盗效果非常不错。推荐将Alasend与360保险箱结合使用。

新春新气象 打造春意盎然的PC系统

关键字：PC

春天已悄然而至，脱下了沉重的棉衣，换上漂亮的春装，周围一片春意盎然……在春天降临时，给自己的爱机也装扮一下，换上一套春装，让它充满春天的气息，这样既个性又时尚。怎么样，主意不错吧，赶紧行动吧！

■天津 武金刚

一、为系统换个开机画面

1.给WinXP换个启动画面

很多朋友还在使用WinXP操作系统，看了多年的老面孔是不是也想换换新？

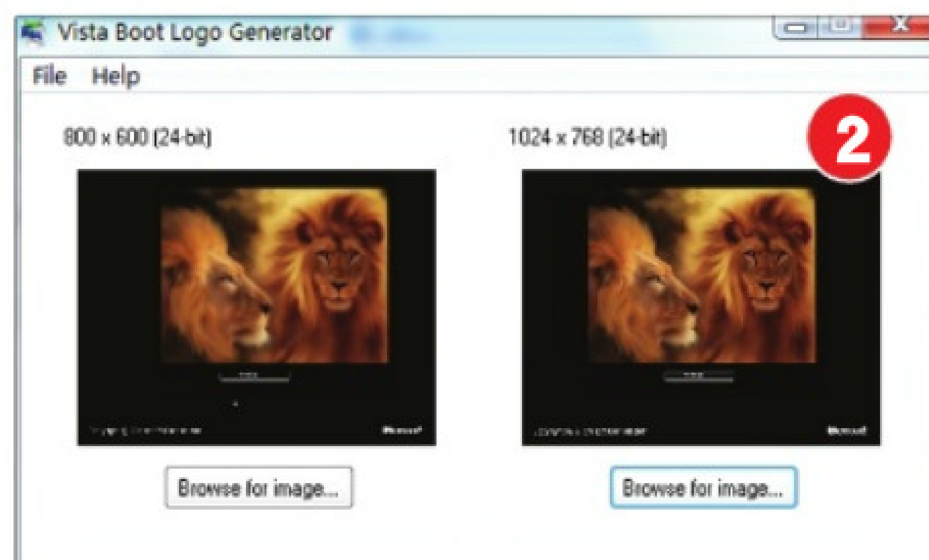
可为WinXP操作系统更换启动画面的软件非常多，笔者推荐“XP变脸王”，这是一款功能强大、操作简便的系统美化工具，程序提供了几十种美化项目，能彻底改变WinXP界面内的各个元素。制作启动画面前，首先准备一张开机图片，要求分辨率为640×480的16位BMP格式。随后启动“XP变脸王”，在主界面中单击“开机画面”，然后选择“自定义开机画面”，再在弹出窗口中单击“打开图像”，之后导入准备好的开机图片，随后单击“更改开机画面”即可完成修改，软件还可对“开机画面”进行预览（如图1）。重启计算机后就可看到开机画面已修改成功。



2.给Vista换个启动画面

Vista使用的是黑色开机画面，时间久了让人感觉有些厌烦，为它更换启动画面需借助“Vista Boot Logo Generator”。

首先制作一张开机图片，Vista系统提供了1024×768和800×600的两种开机图片，这样可适应不同显示器显示。更换开机画面前，应先准备好两张符合分辨率的24位BMP格式图片，之后启动Vista Boot Logo Generator，在主界面中单击“Browse for image...”分别将两张图片添加到左右两个预览窗格中（如图2），随后单击菜单栏中的“File”→“Save Boot Screen File As...”，系统会自动生成系统启动文件“Winload.exe.mui”，将其保存即可。



要想使用自制开机文件，我们需将以前的文件删除或移动到其他位置。一般情况下，系统自带的Winload.exe.mui文件具有特殊权限，无法移动，需进行相应设置：右键单击该文件，选择“属性”，在打开的对话框中切换到“安全”选项，单击“高级”，打开“高级安全设置”对话框，在“权限”界面中的“权限项目”列表中双击当前用户，打开一个用户权限对话框（如图3）。在此将该用户权限设置为“完全控制”，“确定”退出。这样就可随意复制或移动该文件了。



原开机文件修改后，打开C:\WINDOWS\system32\zh-CN文件夹，将生成的文件替换系统自带Winload.exe.mui即可。随后，按下键盘上的“Win+R”键，打开运行窗口，在此键入“msconfig”并执行。在弹出的系统配置工具“启动”标签下，勾选“无GUI启动”复选框（如图4）。重新启动操作系统后，一个时尚、个性的开机画面就呈现在我们眼前了。



二、登陆界面也要有新意

1.给WinXP换个登录界面

启动XP变脸王，在程序主界面的功能列表中单击“登录画面”，在弹出界面中单击“自定义登录画面”，打开登录画面对话框，然后单击“选择背景图片”，选择需要制作登录画面的图片，“确定”后，该图片即可导入到程序中。此时单击该图片可预览，完成设置后，单击“应用”即可。

2.给Vista/Win7换个登录界面

修改Vista和Win7的登录界面方法是一样的，在此以修改Win7登录界面为例，通过修改系统文件来改变登录界面。

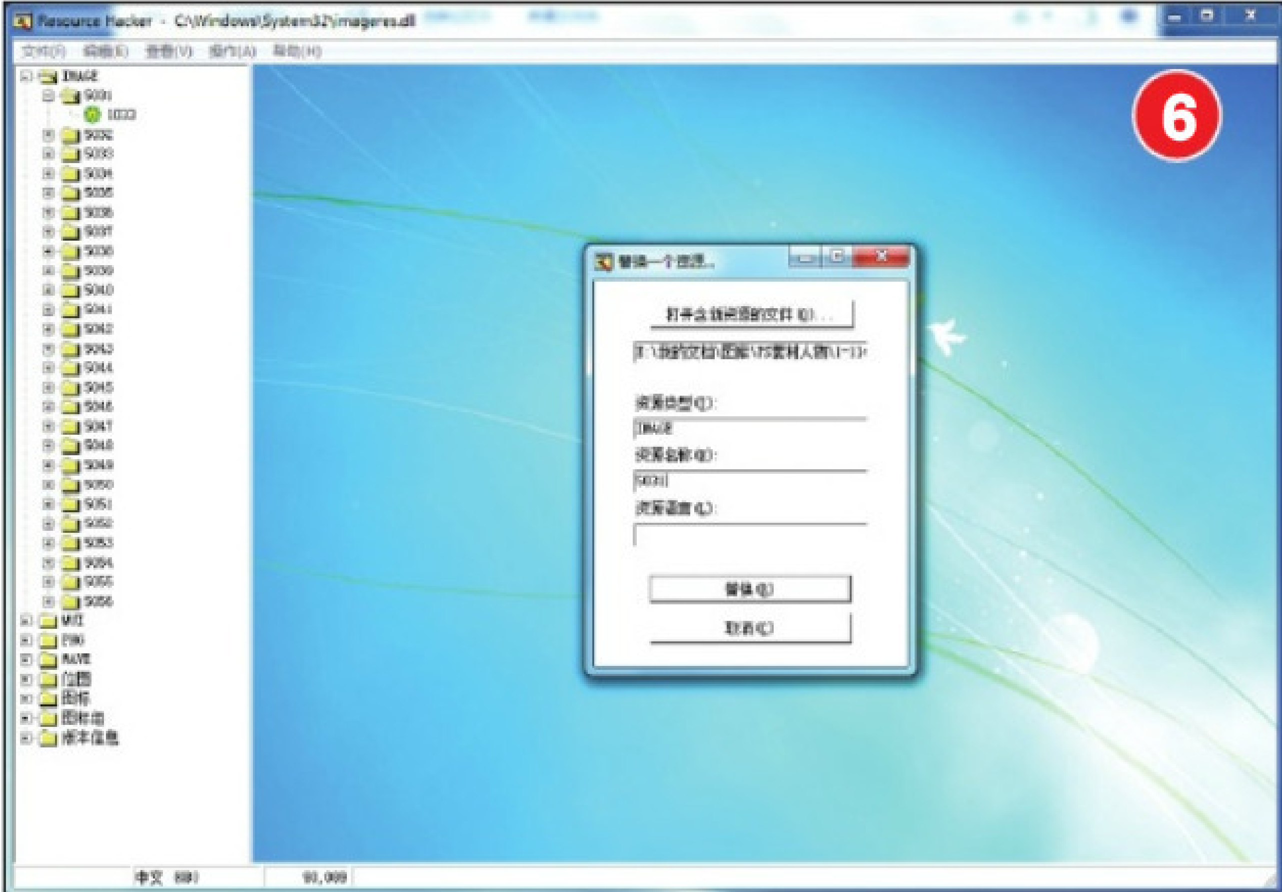
首先根据显示器分辨率制作或下载一张自己喜欢的图片，将其保存为JPG格式。Win7用户登录图片保存在“imageres.dll”文件中，该文件位于C:\WINDOWS\system32文件夹下，通过修改该文件可达到效果。修改前应先对其进行备份，随后执行“Resource Hacker”，通过“文件”→“打开”命令，打开imageres.dll，此时在程序左侧窗格中列出了该文件的一些信息。

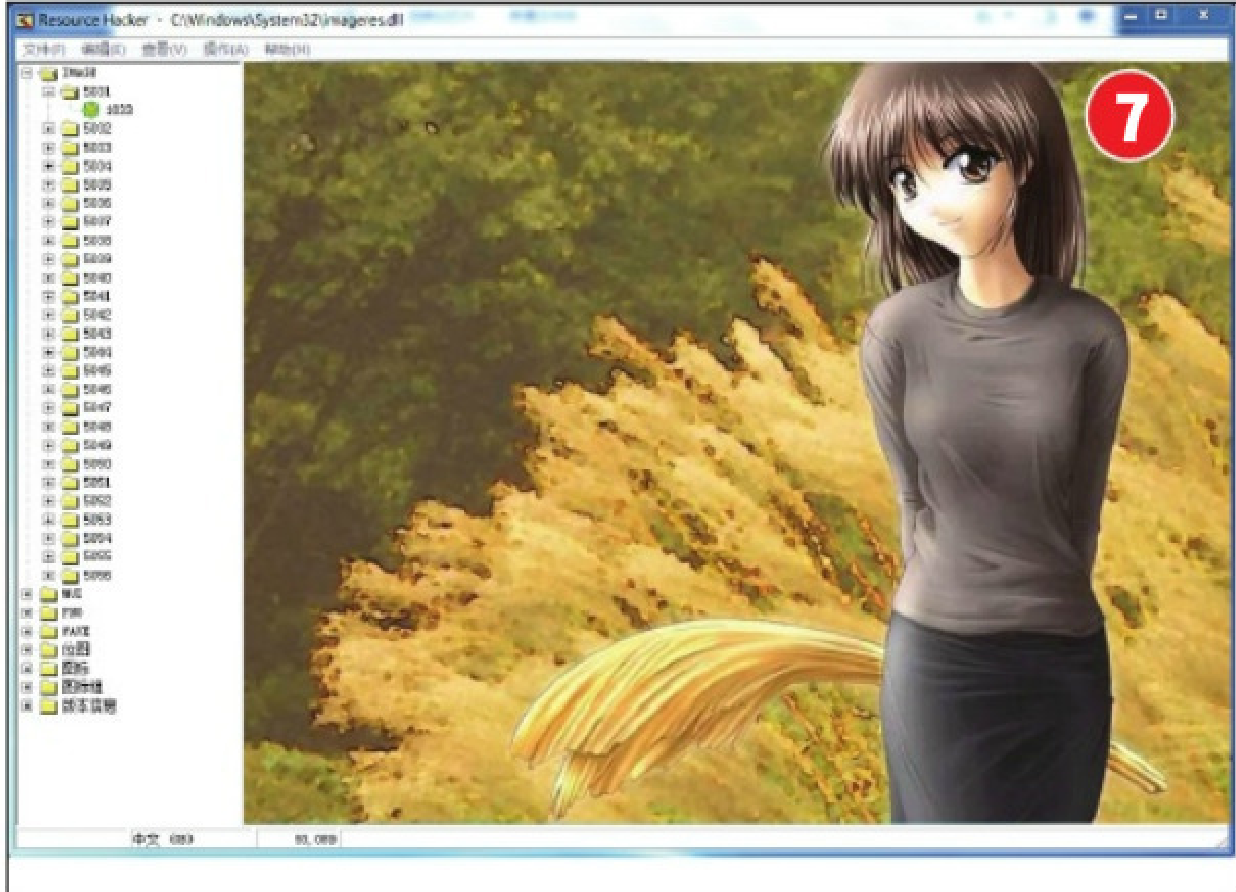
用鼠标单击“IMAGE”文件夹前面的“+”，可看到很多以数字命名的文件夹，其中包括系统开机登录图片，文件夹名称不同，登录画面的尺寸也不同。单击其中一个文件夹下的数字项目，可看到在程序右侧窗口中显示出系统自带开机登录图片（如图5）。笔者搜集了一些参数对应信息供大家参考。

5

文件夹	分辨率
5031	1280×1024
5032	1280×960
5033	1024×768
5034	1600×1200
5035	1440×900
5036	1920×1200
5037	1280×768
5038	1360×768
5039	1024×1280
5040	960×1280
5041	900×1440
5042	768×1280
5043	768×1360

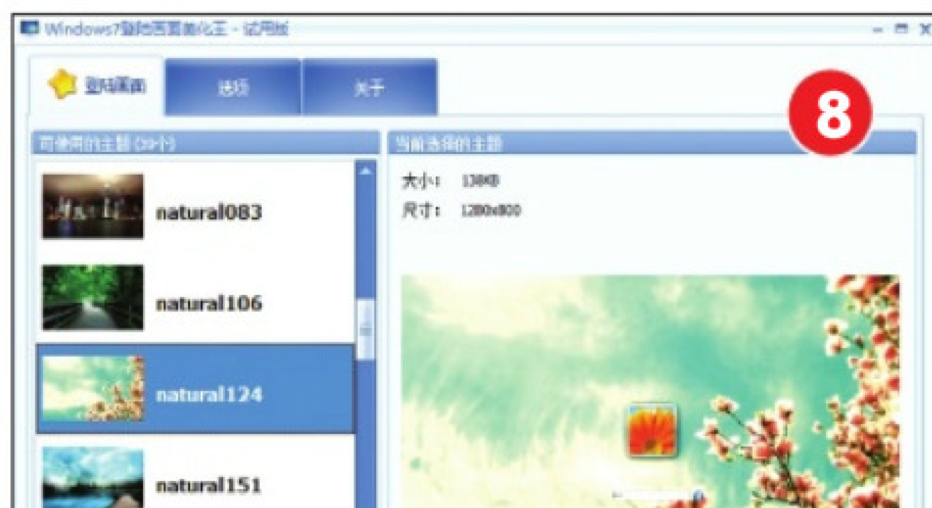
替换时，在左侧列表中展开相应分辨率的文件夹，点选该文件夹中的子项目，再单击“操作”菜单中的“替换其他资源”命令，打开“替换一个资源”对话框。单击“打开新资源文件”按钮导入已备好的图片，然后在“资源类型”输入“IMAGE”，在“资源名称”输入该项目前面的文件夹名称（如图6），最后单击“替换”按钮。完成后，程序窗口中会显示替换后的图片（如图7），单击保存即可。





3.使用软件更换win7登录画面

如果觉得上面的方法比较麻烦或存在风险，可使用“Win7登录画面美化王”进行修改。程序为用户提供了39个登录界面，我们可根据喜好进行选择（如图8），还可通过“下载主题”功能下载更多界面主题。选择主题后，切换到“选项”界面，这里还可对登录用户名的样式进行设置，完成后单击“应用”按钮，重启计算机即可生效。



三、打造属于自己品牌的系统属性

修改了系统的开机和登录界面后，我们还可打造一个属于自己的操作系统。

1.将自己的图标嵌到WinXP系统中

品牌电脑在系统属性和开始菜单中都加入自己的图标，有时真不想见到它们，干脆换成我们自己的吧！在“XP变脸王”中，可快速为WinXP修改系统中的OEM图片。单击主界面中“OEM信息”，进入到操作界面（如图9），在自定义模式下输入个人信息，随后单击“更改图片”，选择制作好的图片后即可导入到程序界面中，在此单击“看效果”可预览。单击“保存”后，OEM信息即添加到系统属性中，以后在“系统属性”菜单中就可看到自己修改的OEM信息了（如图10）。



2.将自己的图标添加到开始菜单

首先准备好一张48×48分辨率的BMP图片，用图标制作工具“ICONXP”将其制作为图标的ICO格式。具体方法是：启动“ICONXP”，弹出“新建图标”（如图11），在“大小”项目中选择48×48，“颜色”选择“真色彩”，随后单击“确定”，进入程序主界面，在该界面中单击“文件”→“导入图像”，载入要转换的图片（如图12）。在此可对其颜色、图像效果等进行调整，最后保存它为ICO格式就完成了图标文件的制作。



切换到“XP变脸王”的“OEM信息”界面，在“开始菜单中的OEM信息”项下填写“链接名”和“链接说明”，以输入图标信息。单击“选择图标”，在打开的窗口中选择刚刚制作的图标，单击“打开”即可将该图标导入到程序中（如图13）。随后单击“应用”，稍后重启计算机，再次打开“开始菜单”就可以看到图标已添加成功了（如图14）。



3.将个性图片添加到右键菜单

在对电脑美容过程中，很多用户可能会忽略鼠标右键菜单，其实在右键菜单中添加一个背景图片也是非常美观的。首先准备好一张分辨率248×330的JPG图片，将其保存到任意文件夹中。之后下载名为“ContextBG.dll”的文件（下载地址：http://www.pconline.com.cn/pcedu/soft/st/winxp/0611/acc/061103ContextBG_PConline.zip），将其与图片保存到同一文件夹中。

然后使用链接库文件修改工具“ResHacker”，单击它的“文件”→“打开”命令，找到下载的ContextBG.dll文件，在左侧的列表中单击“位图”，打开一个子文件夹，点选文件夹下面的子项目，此时我们可以看到ContextBG.dll中的图片，这个图标就是鼠标右键弹出的背景图片（如图15）。替换时，单击“操作”→“替换位图”，打开一张文件替



换窗口，在此单击“打开新位图文件”，将准备好的位图文件导入到替换窗口。随后单击“替换”按钮即可。要想让ContextBG.dll链接库生效，需要将该文件加载到系统中。为了便于操作，我们可制作两个批量处理文件来完成。

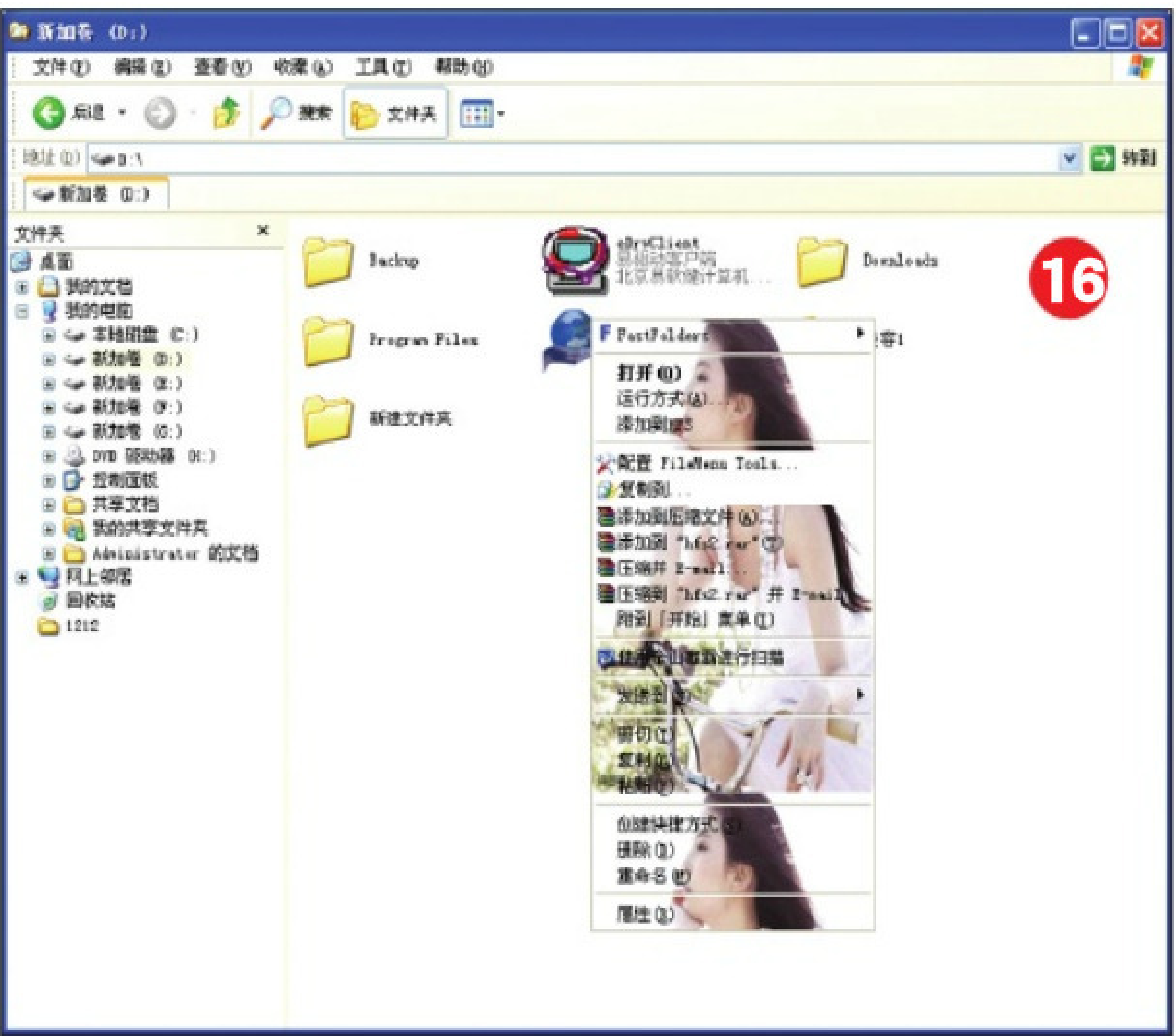
首先在打开记事本文件，在该文件中输入下面的语句：

```
@ECHO off
cls
color 0A
ECHO
ECHO
pause
ECHO
copy /y ContextBG.dll %windir%\
regsvr32 /s ContextBG.dll
```

输入后将其保存在ContextBG.dll文件所在的文件夹中，并将其改名为“安装.bat”。按照上面的方法在创建一个卸载文件，将其取名为“卸载.bat”，其语句为：

```
@ECHO off
cls
color 0A
ECHO
ECHO
pause
ECHO
del %windir%\ContextBG.dll
regsvr32/u ContextBG.dll /s
```

以上文件创建后，单击“安装.bat”文件，进行即可自动添加右键背景。添加后，在任意文件夹上单击右键，这是我们看到右键菜单已添加上背景图片了（如图16）。



四、打造个性的文件夹

我们还可对文件夹进行大刀阔斧的修改，让文件夹也彰显你的个性气息！

1.给WinXP文件夹添加个性背景

首先准备好要替换的图片文件，需为JPG格式，随后启动“XP变脸王”，进入“文件夹个性化”，在该界面中单击“个性化文件夹”，进入到“自定义”界面（如图17），在左侧的文件夹列表中选择需要添加背景的文件夹，在右侧窗口中对效果进行预览。我们还可更改文件夹中的字体颜色、字体背景颜色、文件夹图标、文字信息等项目。更改后单击“保存”按钮，程序会自动打开修改的文件夹，按下F5刷新后可看见更改后的效果（如图18）。

除使用工具外，通过手动修改“Desktop.ini”文件也能得到同样效果。首先打开需要添加图片的文件夹，单击“工具”→“文件夹选项”，打开“文件夹选项”对话框，切换到“查看”标签项下，在此将“隐藏受保护的系统文件”前面的“√”去掉。并在“隐藏文件或文件夹”中，点选“显示所有的文件和文件夹”（如图19），随后单击“确定”。此时看到文件夹中多出一个Desktop.ini文件。打开该文件，在该文件中输入下面的语句：



```
[{BE098140-A513-11D0-A3A4-00C04FD706EC}]
Attributes=1
IconArea_Text=0x00000000
IconArea_Image=e:\我的文档\My Pictures\1164.jpg
```

其中，IconArea_Image右侧为添加的背景图片的本地地址，输入后保存，在该文件夹中即可显示设置的图片文件了。

2.给Win7文件夹更换图标

首先收集一些图标文件，或按之前的方法制作图标文件。更换时右键单击该文件夹，并选择“属性”命令，打开“属性”对话框，切换到“自定义”项中（如图20），单击该界面中的“更改图标”，程序默认打开%SystemRoot%\system32\SHELL32.dll文件，并显示出该文件中内置的图标，在此单击“浏览”按钮，选择准备好的ICO图标文件，即可将其导入到更改图标窗口（如图21），单击确定按钮完成修改。



3.让Win7文件夹显示图片

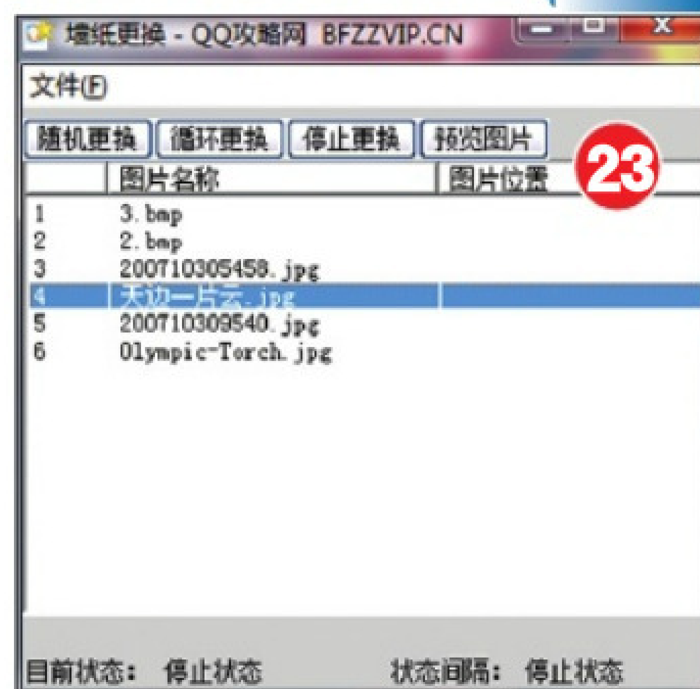
在Win7中，以大图标显示文件夹内的文件时会对图片进行直接预览，其实可将喜欢的图片装入文件夹中，这样即美观又能预防隐私照片曝光。首先我们先准备图片，并将图片分辨率设定为256×256。随后选中需要添加图片的文件夹，并单击右键，在弹出的右键菜单中选择“属性”，打开文件夹属性窗口。切换到“自定义”界面，在“文件夹图片”项中单击“选择文件”按钮，在此选择已准备好的图片，随后单击确定添加。最后按下F5刷新，这时可看到添加的图片已显示在文件夹中了（如图22）。



五、让WinXP桌面也能自动更换图片

Win7系统的自动主题桌面提供了自动切换壁纸功能，可随时欣赏优美的壁纸。但WinXP和Vista并没有这个功能，怎样才能让系统自动切换桌面壁纸呢？为此，我们需要安装一个“壁纸自动更换器”，它会随系统一同启动，按照设定自行更换壁纸。

使用时，单击“文件→添加图片”，在打开的窗口中浏览想要添加的图片，如要添加某文件夹中的所有图片，可单击“文件”→“添加图片集”命令。图片添加后将显示在程序的主界面中（如图23），图片添加后，在程序界面中选中某张图片，单击“预览图片”按钮即可进行预览。如不满意，可通过右键菜单中的删除命令将其删除。程序提供了“随机更换”和“循环更换”两种更换方式，可根据需要选择，如单击“随机更换”，会弹出一个“间隔时间”对话框，在此输入更换壁纸的时间间隔，单位为秒，不想更换壁纸时，在此输入“0”即可。



六、为开始菜单添加背景

很多网上下载的桌面主题都制作了非常个性的开始菜单，其中添加了漂亮的背景图片、边框和个性的开始按钮等。可如何DIY呢？下面我们一同动手。

一般情况下，为开始菜单做装饰，可通过修改桌面主题文件实现，为确保系统稳定，笔者决定通过修改下载的第三方主题来实现。下载的桌面主题一般都保存到C:\WINDOWS\Resources\Themes文件夹中，每个主题有一个子文件夹，该文件夹下有一个扩展名为“.msstyles”的文件，修改它可为开始菜单更换背景。

修改文件时，需安装一款资源提取工具，笔者使用“Restorator 2007”，单击该软件工具栏中的“打开”命令，选择“.msstyles”文件，随后可看到程序将当前的文件进行了解析，在左侧窗口中显示出文件加载的各项内容，我们首先单击“位图”前的“+”，展开分支，找到“CRYSTAL_STARTPANELPLACESBACKGROUND_BMP”，单击该分支，在右侧窗口显示的即为开始菜单中右侧的背景图片（如图24）。更换时，单击“资源”→“导出”→“另存为”，将该图片保存，随后使用图片编辑工具对其进行修改，或使用相同尺寸图片进行替换。完成后，将该图片导入“.msstyles”文件中：选中该分支，单击“资源”→“导入”→“导入为”，选择修改后的图片即可。修改了该图片后，找到下面的“CRYSTAL_STARTPANELMFUBACKGROUND_BMP”分支，按照此方法，我们可对开始菜单左侧的图片进行修改。修改后，单击保存完成。开始菜单的背景图片修改完成后，我们还要重新加载该主题，之后就会看到图片已经添加到开始菜单中了。除为开始菜单添加背景图片外，还可使用“Restorator 2007”为开始菜单更改开始按钮、边框等项目，修改时，在“位图”项中一一查找即可。





笔者有一台2004年装配的老爷台式机。因为年代久远，所以即使半年前它的所有USB接口突然集体罢工，我也不感到惊奇和意外，只是默默地想其实财产折旧每天都在身旁静静发生，应当坦然接受。自此以后开始用网线向其上捣腾数据。不过，前不久在一次意外的安全模式中，却发现USB口又可以用了，这可比它坏了更让我惊奇和意外！仔细检查，发现是我之前拿它做联网软件测试时，将它的USB口全部定义到另一台机器上使用了，而该软件一直在后台自动运行……这些小事情的发生，经常让我怀疑自己的判断力，提醒自己无论做何结论都不应过于武断，给电脑、给别人留一些机会，有时也是给自己留下余地。

■北京 淮阳客

个人知识管理——WizKnowledge 1.0 Beta8

□大小：5.81MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://cn.wizknowledge.com/download.html

由国人开发、面向国际营销的一款知识管理型软件，它的前身是很多人所熟知的“网文快捕”。在“快捕”的基础上，本软件除对原有功能、界面加以改善，还增加了大量的互联网知识分享元素，如果你期望对平时杂乱收集的网页、文档等进行管理，并将其中部分内容发布到网上共享，这款软件是不可多得的优秀选择。具体来说，它包括以下特色功能：1.全面兼容IE、FireFox、Opera、Google Chrome、Safari等主流浏览器，可快速进行网页收集；2.支持导入各类常见文档，例如MS Office文档（doc、ppt、xls）、PDF、图片（jpg、gif、png、bmp等）、网页文档（html、mht、zip）等，也按目录层次导入整个目录，导入工具将会提取正文并转化为HTML格式导入到知识库中；3.支持标签管理，提供多种检索方式，全文搜索功能尤其强大，当你在Win7下使用，可直接用系统的搜索功能对软件保存的资料进行全文搜索，而在Win7以下系统，只要你安装了Windows Search或Google桌面搜索，同样支持全文搜索；4.可将本地知识数据同步到网络服务器（需注册账号，目前注册免费），同时提供手机客户端，该客户端亦支持联网同步；5.可将部分知识联网发布，与其他注册用户共享，而作为用户，你也能订阅其他用户的共享，当对方更新共享时，你随时能收到增量更新；最后，该软件还提供了多个小工具，例如笔记便笺、日历、备份、Wiz文件独立阅读器等（后者需在官方下载另一个安装包）。





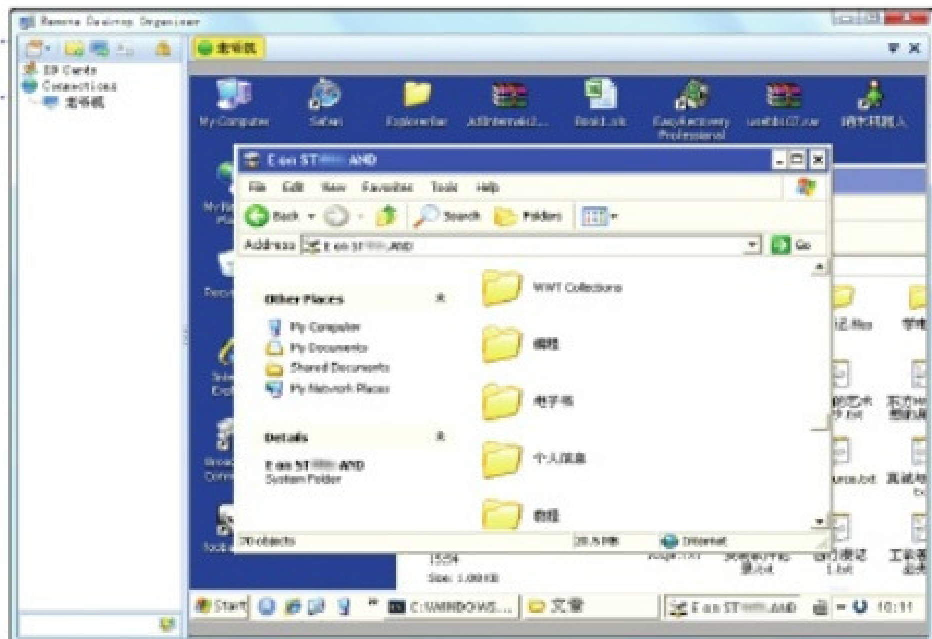
Buzz新助手——Google Buzz AIR

□大小：0.99MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.avenidanet.com/air/GBD.air

“Buzz”是由Google新推出的一项类似Twitter的网络服务，只要你在Buzz中分享自己的信息，它就会自动发送到那些关注你的Google用户的Buzz记录中（关注你的用户默认包括常与你有信件、聊天往来的亲友，同时也能手动添加）。而很快就有非官方的软件作者推出了第一款Buzz的桌面客户端。软件基于Adobe Air平台，只要系统上有该平台，无论是Windows、Mac还是Linux都能使用（Adobe Air下载地址：http://get.adobe.com/air/?loc=cn）。从截图中可看出，该软件的背景UI做得非常炫目，很有Air平台软件的风范，不过感到遗憾的是，其功能基本上只相当于一个浏览器外壳，再将Google Buzz的网页“套”在里面，因此使用起来除了独立之外，它并不比在浏览器中更为方便。不过，它毕竟是目前唯一的Buzz客户端，Google Fans们尽可备上一款，同时相信作者也会在未来及时升级，提供更多更好用的功能。

远程桌面轻松管理——Remote Desktop Organizer 1.4

□大小：1.08MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.greendown.cn/soft/19833.html

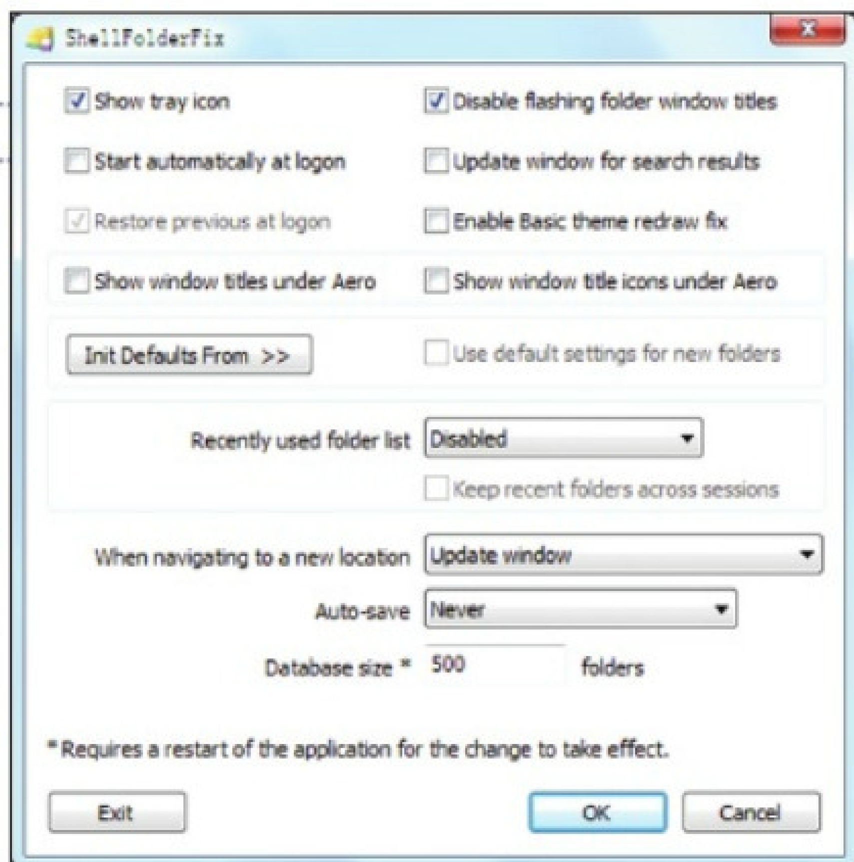


一款能为远程桌面连接提供不少便利的小软件。该软件的主要用户对象应当是那些手里掌握着数台远程机器的网络管理员，因为它可同时连接多台远程机器，并且将它们显示为标签，切换起来相当方便；而同时，管理员们还可手中的多台远程机器分类，按照类似于文件树的方式摆放管理。不过，若是你手上只有一台远程机器（例如笔者就常用远程桌面控制家里另一台老爷机），该软件也相当方便！最有用之处，是它可本地的磁盘分区、串行端口、打印机等设备直接映射到远程机器上，这样你就能直接在远程机上使用本地资源。具体方法是编辑远程桌面属性，把“Local Resources”标签选项页下的“Local Devices→Disk Drivers/Serial Ports/Printers”等勾选，保存后再次连接。在远程系统上打开“我的电脑/计算机”，就能在资源管理器中看到控制机的本地资源已全部显示为网络驱动器，这样在远程机和本地机之间交换数据、跨网打印文件就变得非常方便，例如在两台机器之间拷贝文件，和在本地直接操作两个文件夹根本就没什么区别！最后要提醒一下，要实现对某个Windows系统进行远程桌面控制，必须要在系统上开启“远程桌面”功能（系统默认未开启），同时一定要注意用户名和密码的保密设置！

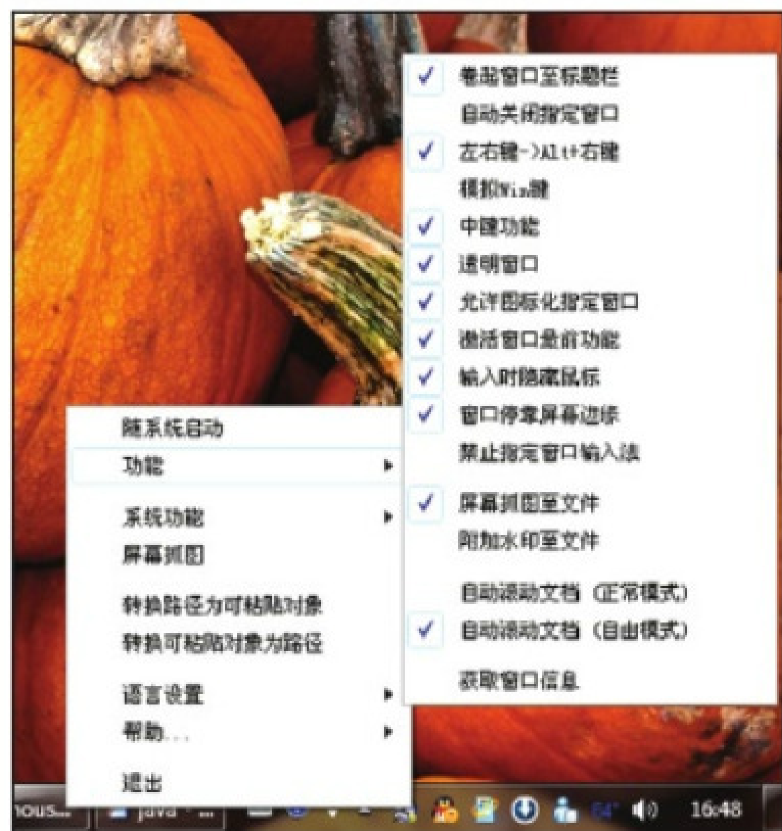
记住文件夹的位置——ShellFolderFix 1.1.0

□大小：1.67MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.softsea.com/download/ShellFolderFix.html



一款为Windows 7系统专门开发的小工具。它最简单的功能是在你关闭某个文件夹的时候，记住其窗口所在的位置及大小，这样下次你再进入该文件夹时，窗口会自动还原为最初关闭时的状态。如果你正在使用双显示器，该功能可谓非常有用。但对于单屏幕用户，这一功能会不会就有些鸡肋了？不会，且看它的另外两个功能（均可通过系统托盘处图标的右键关联菜单调用）：一是将当前桌面所有打开文件夹的整个布局保存为一个“Workspace（工作区）”，这样未来你只要做一个“Restore（还原）”动作，这个布局就会完整地回来，所有文件夹都能被自动打开，并摆放到合适的位置，对于那些经常要完成较繁琐的固定文件操作任务的用户，这一功能会很实用；另外一个功能则是保存当前桌面的图标布局，并且同样能在将来随时还原该布局，如此就不用担心自己的使用习惯被无意改动了。最后，软件还能设置为记忆最近打开的文件夹，通过系统托盘图标的右键菜单，就能迅速将其还原。



桌面功能增强——DeskAngel 2.2.2.82

□大小：199kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/41993.html

一款可给Windows系统的桌面功能带来不少增强效果的小软件。软件启动后，你可通过系统托盘处的图标，选择是否开启以下功能：为屏幕的某部分截图，并自动以png格式将其保存到软件安装目录下的“sc”文件夹中，也可修改图片的格式以及保存位置，甚至还可为截图自动添加水印；增强鼠标操作功能，例如单击鼠标中键最大化/还原窗口，鼠标在任何窗口标题栏上右击将当前窗口置顶/解除置顶，将标题栏上的鼠标双击动作重定义为窗口卷至标题栏或还原，鼠标右击窗口最底部的下边框时将开启/关闭“移动模式”（即之后按住窗口的任意边角拖动，都会被识别为窗口移动，而不是窗口放缩）等；增强键盘功能，例如指定F6键为Win键，可用于无Win键的ThinkPad和其他笔记本。最后还可通过它调用一些有趣或有用的系统功能，例如直接关闭显示器、将当前选定文件的地址直接输入到剪切板等。要注意的这款软件的很多设置都可通过修改ini配置文件来实现，因此阅读一下软件的帮助文档，将有助于更好的使用它。

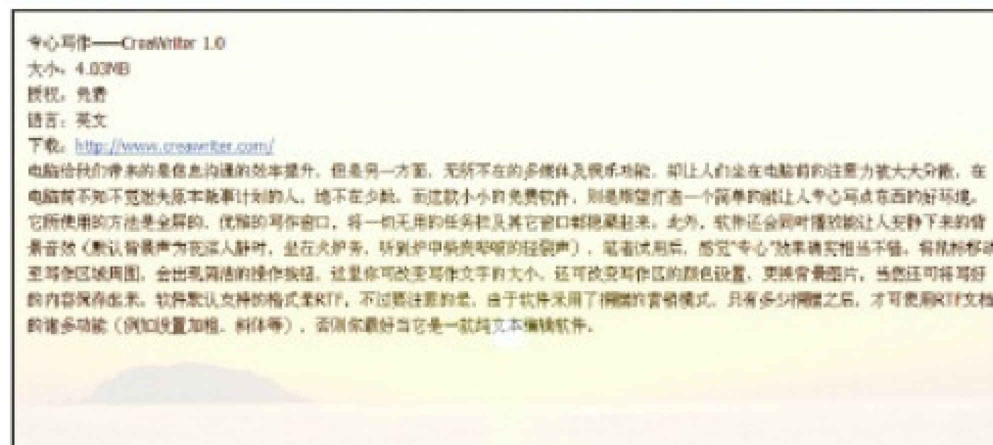
文件复制更便捷——WinMend File Copy 1.31

□大小：1.86MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/99256.htm



尽管Windows的文件复制/移动功能（以下将统称为“复制”）在大多数时已够用，但碰到以下这些问题时，我们还是会对其有所抱怨：1.如果操作多个文件，一旦某个文件读取失败，整个操作过程就告失败，下次要再尝试则必须全盘来过；2.在复制文件时无法暂停；3.文件复制的速度仍没有达到硬盘所能达到的最高极限。这些问题当你在复制大文件或数量过多的文件时，就会很快凸显出来。这时，这款软件就是很好的替代方案。它在进行大文件复制时，利用多线程等机制，可使文件复制速度提高约30%。此外，你可在复制过程中随时暂停/恢复文件写入操作，由于文件复制需消耗大量内存，因此系统的反应会下降，若是你在复制过程中急需顺畅使用其他软件，这一功能将让你有更自由的选择，而不是只能坐着干等，或是干脆停止整个复制。另外，如果复制中发生错误，软件跳过出错文件，进行后续复制，同时记录下出错文件，等所有复制完成后将其显示给你处理。



专心写作——CreaWriter 1.0

□大小：4.03MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.creawriter.com

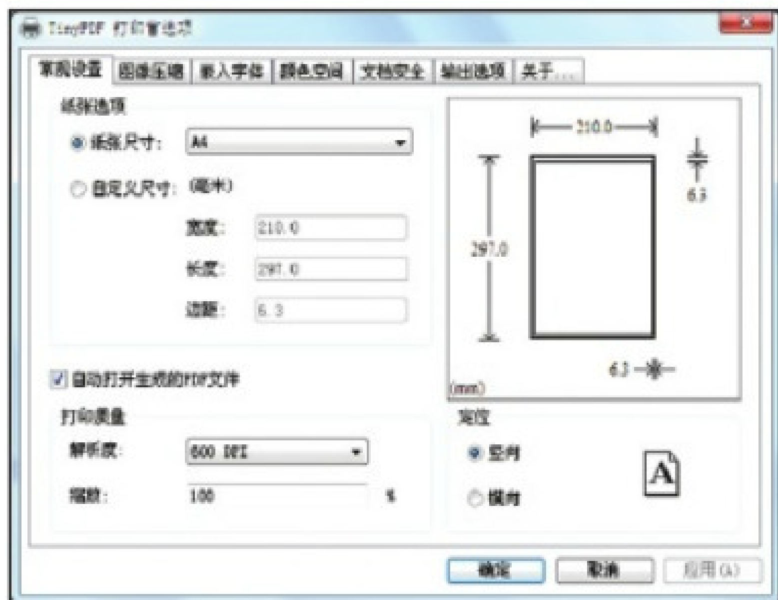
电脑给我们带来的是信息沟通的效率提升，但是另一方面，无所不在的多媒体及娱乐功能，却让人们坐在电脑前的注意力被大大分散，在电脑前不知不觉迷失原本做事计划的人，绝不在少数。而这款小小的免费软件，则是期望打造一个简单的能让人专心写点东西的好环境。它所使用的方法是全屏的、优雅的写作窗口，将一切无用的任务栏及其他窗口都隐藏起来；此外，软件还会同时播放能让人安静下来的背景音效（默认背景声为夜深人静时，坐在火炉旁，听到炉中柴炭哔啵的轻裂声），笔者试用后，感觉“专心”效果确实不错。将鼠标移动至写作区域周围，会出现简洁的操作按钮，这里你可改变写作文字的大小，还可改变写作区的颜色设置、更换背景图片，当然还可将写好的内容保存起来。软件默认支持的格式是RTF，不过要注意的是，由于软件采用捐赠的营销模式，只有多少捐赠一点之后，才可使用RTF文档的诸多功能（例如设置加粗、斜体等），否则你最好当它是一款纯文本编辑软件。

系统更快更稳定——O&O CleverCache 7.1



□大小：6.08MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/43083.htm

一款适合于所有NT系列Windows的系统性能增强软件，最新的Windows 7及Windows Server 2008也在其支持范围之内。软件所使用的主要方法是优化、调整操作系统的内存和文件缓存管理机制。事实上很多时候系统反应较慢时，并不是没有足够内存，而是在等待缓存机制的读取与反应。因此对该机制进行优化，不仅可提高内存空间紧张时的系统运行速度，还能保证系统长时间的稳定运行。该软件安装时分为专业版和服务器版，一般用户选用专业版即可。安装之后，无需重启即可开始使用优化功能。软件提供了3种默认的优化配置方案，其中“最大化主内存”适合于你在运行大型软件或游戏之前使用，它可尽量达到内存的最大值；而“最大化文件缓存”则会为文件缓存分配尽可能多的内存，它很适用于文件服务器等需要频繁读写数据的系统；不过对一般用户而言，“自动优化”可能是更好的选择方案，当然，你亦可自定义配置方案，设定自己要优化的进程，以及指定在启动之前、停用之后要运行的程序。

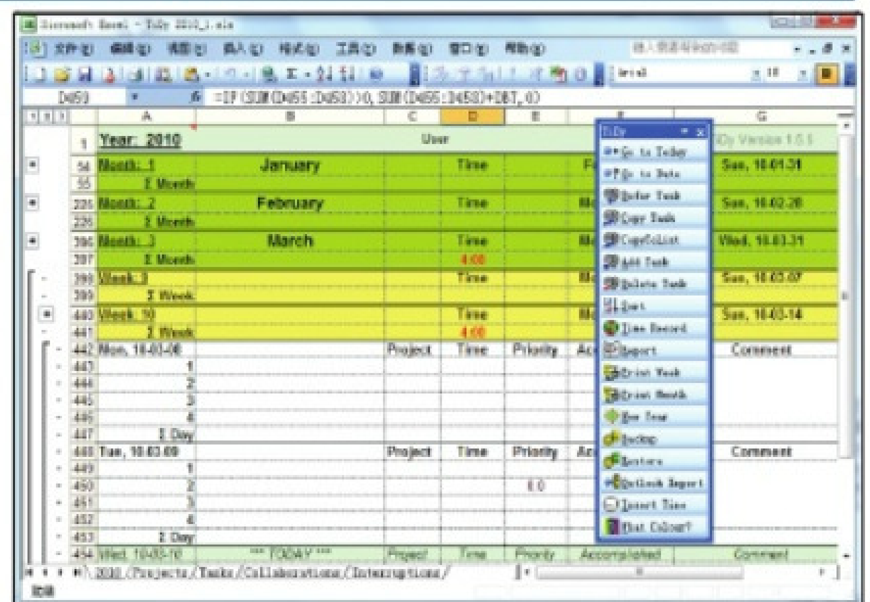


小巧PDF虚拟打印机——TinyPDF 1.0.2195

□大小：410kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.greendown.cn/soft/11171.html

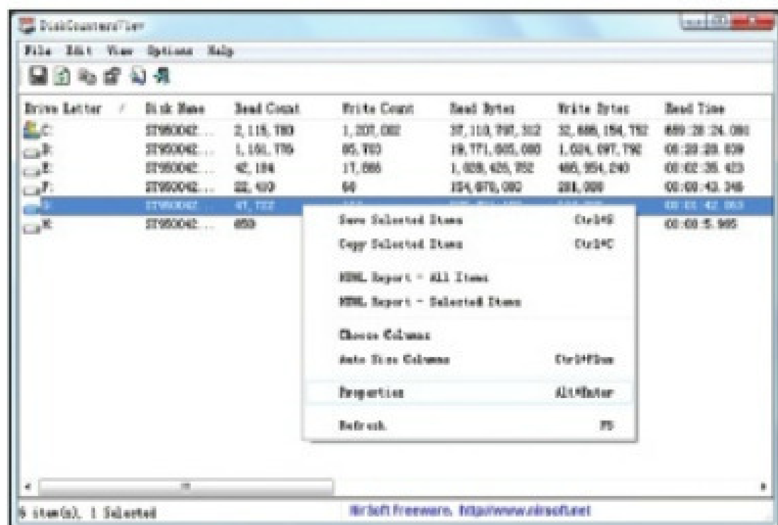
利用PDF虚拟打印机，可将任意能打印的资料转换为PDF文档。这方面最专业的工具，自然要属Adobe的Acrobat，但一来该软件收费，二来它的体积大、速度慢，并且默认安装下还会在IE、MS Office中增加自己的插件按钮。因此，不足500kB、却能实现Acrobat大部分功能的TinyPDF，自然会是这方面非常好的替代选择。本软件使用不依赖于PostScript、Acrobat等程序，完全可独立运行，安装时仅仅添加打印机，不会为系统增加任何其他的负担。而在功能上，利用“打印首选项”，你可设置PDF文档的多种参数，例如打印尺寸与精度、文档纸张方向、图像压缩算法（分别对彩色、灰色、黑白图像使用不同的算法）、嵌入字体、颜色空间、文档安全（设置用户密码、所有者密码及部分权限）、输入位置等——事实上这些设置已于Acrobat中的可设置项相差不多。最后，软件还提供了一个实用功能，就是可将额外文件附加到PDF文档中，在一些特殊的使用情况下能派上用场。

Excel行事历——Tidy 1.5.5



□大小：1.08MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://en.longwitz.ch/modules/download_gallery/dlc.php?file=10

自从GTD（Getting Things Done，尽管去做）时间管理理论风行天下后，一时各种GTD软件纷纷面世。而这里介绍的这款Tidy并不是以独立软件出现，而是设计为Excel的一个插件，让你在Excel中建立表格、安排与管理时间，并在其中贯彻GTD理论。该插件为每个年度建立一个单独的Excel文件，在该文件中共包含5个不同的工作表。如果你希望按照GTD理论行事，那么应当如此对待这些工作表：1.分类，你需要在“Project”工作表中建立好不同的项目类别，项目分为“主项目”和“子项目”，前者最好抽象宏观一些（例如私人生活、写作理想、某项长期的产品等）、而后者则是各项宏观主项目下的细类（如与人联系、计划、经营、服务等），各分类赋予不同的缩写ID以及优先权；2.收集，将所有你要做、想要做的事，不分巨细，均在“Tasks”表中一一写出，并选择好它们的Project分类，以及时间要求等；3.做事，每天查阅你收集好的任务，根据它们的项目优先与时间紧急程度，分派到具体的行事计划中，即从“Tasks”列表拷贝到主表（如今年的主表则为“2010”）；4.其他，将你需要他人一起完成的事项加入到“Collaboration”表中，例如借书、讨论等，将计划受到打扰中断的事情记录到“Interruption”表中，长期即可统计哪些打扰是无关紧要的，可定下策略少受其打断。其他更多使用方法，请参考帮助文档以及Excel实例，最后提醒：安装插件后若未出现工具条，请点击Excel菜单“数据→宏”，选定“Tidy”并确定。



磁盘分区读写记录——DiskCountersView 1.00

□大小：39kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.greendown.cn/soft/19321.html

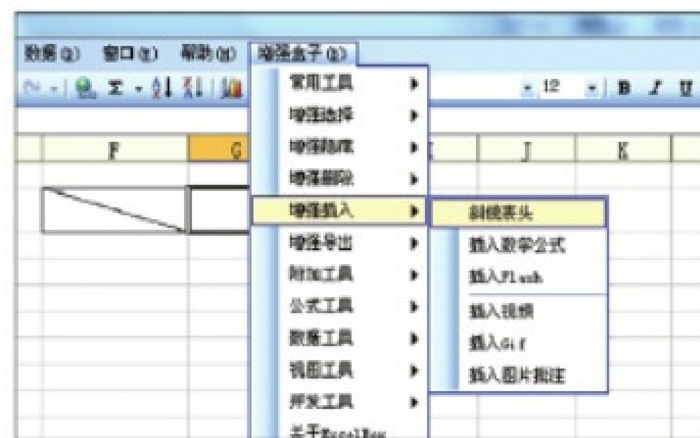
想详细了解你的硬盘是如何被系统使用的吗？那么请使用一下这款小巧的列表统计软件。它会列出当前系统上所有磁盘分区（如果挂上了U盘、移动硬盘等设备，其分区也会同样出现在列表中），并且将它们的读取次数（Read Count）、写入次数（Write Count）、读取字节（Read Bytes）、写入字节（Write Bytes）、读取时间（Read Time）、写入时间（Write Time）一一列出。同时，该列表中还包括该分区的起始字节、分区长度、是否为可启动分区等（如果某数据太靠后而看不见，请双击该条目，软件会跳出属性对话框显示本条目的所有数据）。粗略一看就会发现各分区的读写流量以及次数是完全不均衡的，C盘的数量为其他分区的数十甚至数千倍，而一块硬盘的寿命很大程度上取决于最经常被使用的磁道，这也是我们有时需要把C盘的一些缓存、个人文档、临时文件夹移到其他分区的原因之一。P



Excel功能增强——ExcelBox

□版本：1.03 □大小：1.71MB □授权：免费软件
□作者：wangminbai □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://hi.baidu.com/officecm
□下载注册：http://files.cnblogs.com/wangminbai/ExcelBox.zip

说明：一款非常有用的Microsoft Excel插件，能在Excel原有的基础上增加许多实用的功能。安装本插件之后，在Office 2003及以下版本，界面上会增加一个新的一级菜单，而在Office 2007上，则会新增一个标签选项卡，二者的名字均为“增强盒子”，通过它们即可调用插件的全部功能。总体来说，本插件所设计的增强功能包括五大部分，共有40多项功能和20个自定义函数。首先是“开始”功能组，提供控制悬浮窗（可将窗口最小化到系统托盘图标）、增强选择（如选择区域内最大单元格）、增强隐藏、增强插入（可直接在表格中插入Flash、GIF、视频、斜线表头等）、导入工具、附加工具（如万年历）等功能；其次是删除功能组，可批量删除工作表及表格中的多种对象；再者是公式功能组，以20个函数有效地补充了Excel原有的函数库；第四是数据功能组，提供了随机数、工资条及拆分与合并工具；最后是视图功能组，它们让Excel显示或隐藏内置选项卡、状态栏、水平滚动条，让选区行列高亮等。


在Excel 2003中以独立菜单形式出现

点评：本插件的功能之丰富令人满意，安装之后你的Excel将变得更强大，建议常用Excel工作或学习的读者下载试用。

背单词另类选择——用口诀背英语单词

□版本：3.392 □大小：4.40MB □授权：免费软件
□作者：周叶舟 □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://blog.sina.com.cn/u/1421061340
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/content/45080.html

说明：本软件的作者在自己整理英语单词背诵方法的过程中，编写了300余首口诀，每首口诀中涉及多个或形似或音近的单词。而这款小软件，则是依托于这些口诀以及它们的编写方法而产生。具体使用时，你首先需要在“主序号”处输入口诀的序号并按下“确定”键，之后的操作则以该口诀为基础。点击中间的“控制提示”按钮的左侧一栏，可在左边框中显示相应的提示信息，例如“标题联想”可提示整句口诀的总标题等。而要测试你对这组口诀中所包括单词的熟练程序，可在右侧“单词输入”区域逐行输入，每次输入并回车后，软件会提示对错；如果你对某行单词的记忆较模糊，也可先定位该行，然后点击“控制提示”的右列按钮，获取该单词的提示。


软件的界面设计较为原始简陋

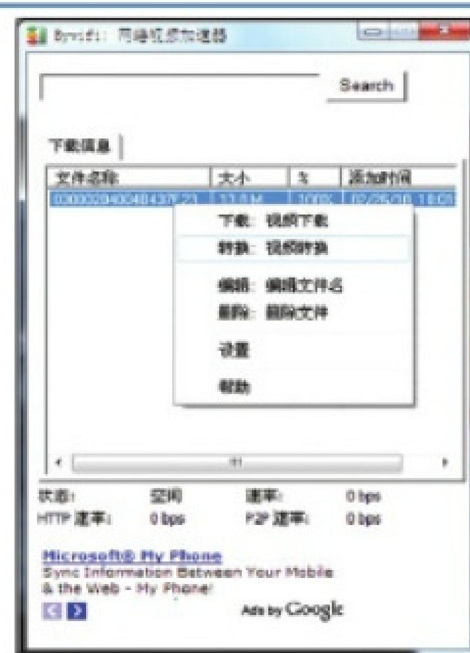
软件作者不断在更新口诀，同时你也可利用软件编写自己的口诀，但要稍微注意下格式。

点评：软件的背诵效果较好，相互联系的口诀使单词背诵不再孤立。但软件的界面设计不甚理想，初学时甚至要去揣摩某些功能。另外软件支持单词背诵时播放音频、视频或显示图片，但这些资源软件并未内置，均需自己配置，而无论是帮助文档还是官方主页，对如何获取资源都提及甚少。

在线视频加速与转换——Bywifi网络视频下载器

□版本：2.0.2 □大小：7.82MB □授权：免费软件
□作者：Bywifi □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.bywifi.net
□下载注册：http://www.bywifi.net

说明：一款为网络视频提供加速下载功能的工具软件。该软件支持IE和Firefox浏览器核心，使用时在后台默默运行，不改变使用原来的观看习惯。当用户在网页上点击播放某视频时，软件会在后台感知，并自动开启下载加速功能。视频加速采用P2SP等多种加速技术，独立于网站，据官方称可比在视频网站直接观看快3～5倍以上。同时，软件还提供了一个有趣的功能，即可让正在播放的视频“飞”出网页，成为单独的视频播放窗口，从而摆脱页面广告等的烦扰，“飞”出后即使将原页面关闭，也不会影响正播放的视频。此外，已下载的视频，还可任意转换为3GP、MP4、AVI、ASF、FLV等视频格式，或者也可直接提取音乐保存为MP3文件，在转换时，支持改变视频尺寸以及质量，以满足不同的需要。


不仅可加速，还可进行视频转换

点评：软件提供的功能均很实用，值得尝试。软件还提供了一个视频搜索功能，使用自己设计的搜索引擎，不过经笔者试用，常常看不到最后的搜索结果，可能是服务器负担过重，望未来改善。

不写“倒插笔”——汉字笔顺演示程序

□版本：1.02 □大小：11.5MB □授权：共享软件 □作者：梦逍遥工作室
□平台：Win2000/XP/Vista/7 □注册费用：30元
□未注册限制：每次启动程序只能连续演示五个汉字 □主页：无
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/content/46564.html

说明：一款专为儿童学习写字而开发的软件，不过，若是你希望用它来查询一些汉字的读音、释义以及相关成语，它也用得上。软件主界面分为4个区域，在中下方输入要演示的汉字（亦可从文件中读取），再点击“单字演示”或“自动演示”（连续演示所有输入的汉字），就可在上方开始一笔一划地动画演示书写顺序。演示的同时，软件会播放汉字读音，并且在左侧区域显示该字的拼音、部首、笔画数、繁体字、五笔码以及笔顺分解，而在右侧区域，则会显示该字的详细释义、使用语境以及相关的成语。软件目前共支持国标汉字6763个，对于不在支持之列的汉字，也提供了自定义项目的功能。


除了笔顺，软件还提供注意释义等功能

点评：一款不错的儿童习字软件，如果将待习之字保存为文件，再从文件读取逐一演示，既有趣又有益。不过软件目前仅支持QQ直接联系注册，且没有官方主页，建议作者能多开渠道，让潜在用户能快速转换为付费用户。

心随意动

——2010年笔记本电脑架构剖析

■北京 墨汁做寿

前言

2010年，如同这个数字表述的一样，对很多领域来说，都将成为里程碑式的一年，很多观念也许在这一年都将有很大的改变。而和显卡厂商将继续努力发布的大块头不同，2010年的笔记本电脑市场中，更让我们震撼的将不再是那些极品大块头，而将是并不起眼甚至非常轻薄的小笔记本电脑们。

大怪兽走开，小怪兽登场

和往年不同，从年初各大厂商的产品路线图可以看出，今年我们会见到很多既有优秀便携性，且拥有相当出色性能的轻薄本产品。由于笔记本电脑平台设计和制造技术的大幅提升，Intel、AMD、NVIDIA等厂商已经可以在控制功耗的基础上，为笔记本电脑提供能力非常强大的平台，包括处理器、芯片组、显示卡、网卡，以及功耗更低的SSD硬盘。而在这些配件的帮助下，厂商可以设计出拥有高速处理能力，甚至相当3D娱乐性能的笔记本电脑，同时严格控制控制功耗和成本，因此新一年的市场中轻薄本的性价比将有质的飞跃。

在年初我们已经测试了一款11英寸的娱乐笔记本电脑——Alienware M11X，采用酷睿2 SU7300加NVIDIA GeForce GT 335M显卡，可以在1366×768的标准分辨率和较高画质下，相当流畅地运行《使命召唤6》《生化危机5》《街霸Ⅳ》等最新游戏大作。而索尼VAIO Z119则更近一步，采用了更夸张的i7 620M处理器与NVIDIA GeForce GT 330M 1GB独立显卡的配合，重量却更轻，仅有1.4kg。这些产品在性能上已不亚于前几年的华硕G系列等怪兽机型，或者说只是怪兽机型的体积变得更小了，重量变得更轻了。



华硕G系列“大型”娱乐笔记本

性价比超强，主流与轻薄本的新一年

而同时因为整体价位和性能的提升，目前主流笔记本电脑的性能，特别是3D性能也在显著提升，例如联想的主流游戏本ideapad Y450，以5000元的价位，提供了酷睿2 T6600处理器+GeForce GT 240M独立显卡这样的配置，可以毫不费力地应付近期热门3D游戏。而不追求3D性能的商务用户，当然也就可以得到更加物美价廉的非独显笔记本电脑。

而在普通轻薄本上，同样可以看到新技术的发展，例如在引入AMD平台后，联想轻薄本Thinkpad X100e的价格降至3799元，已直逼廉价上网本市场。而同时用于填补手机与上网本之间空白的UMPC，最近也开始重新红火起来，除了苹果iPad之外，富士通、索尼、戴尔、工人舍（英文名为KOHJINSHA，近年来获得关注的日本品牌）等都推出了相对廉价的UMPC，其中戴尔和工人舍的产品价格甚至低至3000元人民币以下。

而在这些产品的背后，隐藏的其实是核心芯片提供商们新一年甚至今后数年的产品规划重点。继台式机之后，笔记本电脑的发展也出现了瓶颈，截至2009年末，由于制造工艺和芯片性能的限制，追求性能就意味着必须牺牲便携性和经济型，因此要在轻薄本中追求高性能和低价格都非常难，要同时满足两个条件——至少在笔者的知识范围内，根本没有听说过。而在主流应用方面，笔记本电脑，特别是轻薄笔记本电脑，受到了一体机、上网本甚至是高性能智能手机的巨大挑战。比较有趣的是，为这些挑战者提供强大运算能力的，也同样是由AMD、Intel、NVIDIA这些厂商提供的芯片，但它们却并不希望失去笔记本电脑这一利润丰厚的市场，所以重新制定了新一年的芯片规划，利用45nm、40nm和32nm制造工艺和更先进的架构，为笔记本电脑提供更高性价比的平台。



工人舍推出的廉价UMPC

Core i架构领军，Intel平台

在酷睿核心时代，Intel就为轻薄本提供了SL、SU处理器，在封装体积和功耗方面都表现得相当出色。不过我们也知道，由于要降低电压和频率来保证低功耗，所以其性能并不能让挑剔的用户满意，其性能较高的T、P系列产品不仅功耗较高，而且似乎没有S（小封装）版本，难以安装到空间狭小的轻薄本中。

将在今后成为Intel杀手锏的，其实是Core i核心产品，特别是内置显示核心的型号，例如Core i3 350M，在2.26GHz频率下，包含高性能内置显示单元、内存控制器的情况下，功耗仅有35W。要注意由于处理器集成度更高，所以与其搭配的主板HM55芯片组的功耗降至3.5W，而GM965的功耗则高达13.5W，所以处理器+

酷睿笔记本电脑处理器的命名方式

Intel笔记本电脑酷睿处理器系列包括T、P、L、U，另外有些型号前缀中还有S标识，但并非是系列型号，例如SL、SU分别是P、L、U系列处理器的小封装版本，可以减小主板面积，进一步减小笔记本电脑尺寸。在这些产品系列的关系如下表。

代号	T	P	L	U
定位	标准电压版，强调高性能	标准电压，功耗优化	（Low voltage）低电压，低功耗	（Ultr-low voltage）低电压，超低功耗
功耗	31W～39W	25W左右	15～17W	5.5W～10W
是否有小封装版	无	有	有	有
最高型号	T9900	P9700	SL9600	SU9600
频率	3.06GB	2.8GHz	2.13GHz	1.6GHz
缓存	6MHz	6MB	6MB	3MB
外频	1066MHz	1066MHz	1066MHz	800MHz
最高型号功耗	35W	28W	17W	10W

我们可以看到，L和U处理器的最高端产品系列都仅提供了小封装版本，即SL9000系列和SU9000系列，而普通封装的则仅有L7000和U7000系列，主频、缓存、外频都更小一些。很明显，这两个低功耗版本面对的主要市场更关注整体体积的限制，即轻薄本市场。至于SP9000系列，主要规格其实和SL9000非常接近，最低端的SP9300（2.26GHz）恰好比最高端的SL9600（2.13GHz）提升了一档，笔者认为可以看作其实是更高端的SL产品，不过功耗有明显升高。另外Intel的笔记本电脑处理器中也包括了四核处理器Q和QX系列，但功耗已经和普通台式机处理器相差无几，笔者认为意义不大，本篇根本不会涉及。

Intel 32nm移动平台简析

在Intel的新Core i移动平台平台中，大部分都是基于集成显示核心的Arrandale核心，还有部分采用45nm技术。它们与桌面级的Clarkdale非常相似，不过封装形式和三级缓存等还是有明显变化的，它采用BGPA1288或者PGA988接口，封装尺寸37.5×37.5mm或者34×28mm，图形核心和IMC部分制造工艺和封装与Clarkdale一致。

与目前的Clarkdale不同，在移动平台上Arrandale除了Core i5/i3之外，还将Core i 600级别的产品命名为Core i7型号，按电压则可分为标准电压(后缀M)/低电压(LM)/超低电压(UM)，主频从1.06GHz到2.66GHz不等，均为双核心四线程，其中Core i3系列不支持Turbo模式（睿频加速技术），Core i5/i3系列只有3MB三级缓存，Core i7 600系列L3的缓存容量则为4M。M/LM/UM系列热设计功耗分别为35/25/18W，M/LM支持DDR3-1066内存，UM则是DDR3-800。此外移动平台上还推出了Core i7 700/800/900系列处理器，不过目前均采用45nm工艺制造，而且核心数量、缓存容量和频率的提升还导致这些产品功耗较高，将主要面向专业级和发烧级市场。

Turbo模式是Intel的一种动态频率调整技术，中文名称叫做“睿频加速技术”。Core i架构的LM、UM移动处理器默认核心频率并不高，但在Turbo模式下，可以提升至与M级别相当的水平，在总体TDP保持足够低的情况下尽量提升性能。Arrandale同样提供了显卡Turbo功能，而Clarkdale并不支持这一技术。拥有显卡Turbo功能后，应用程序能够使Arrandale的CPU部分进入低功耗状态，而让GPU使用节余的TDP用来提升其核心频率，平衡应用程序的系统需求。其中M系列的GPU频率调节幅度为500～766MHz，LM为266～566MHz，UM则只有166～500MHz。

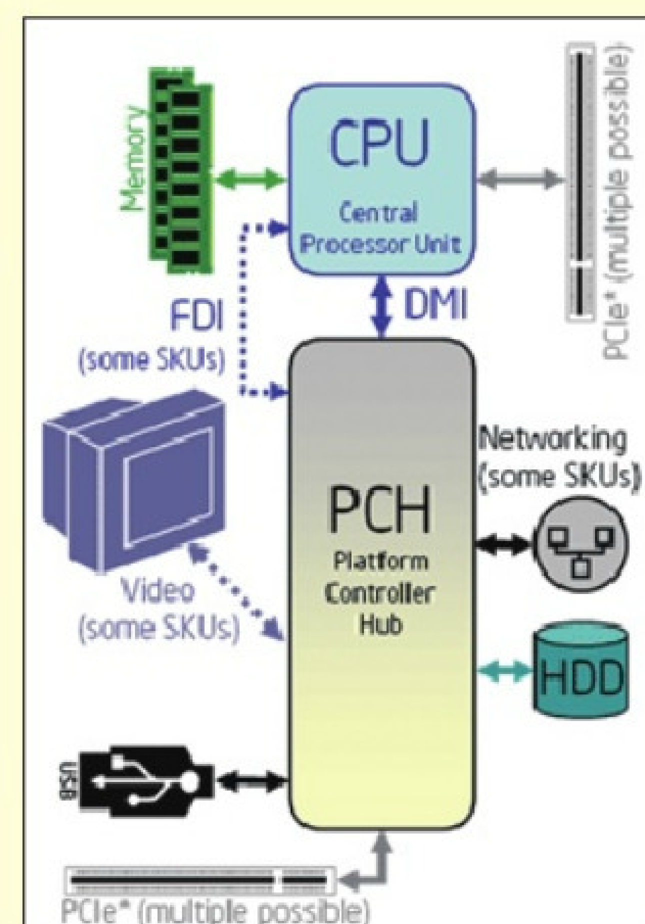
在Core i架构中，所有北桥模块都转移到处理器内部，芯片组就剩下了一颗负责系统输入输出功能的单芯片，相当于原有的南桥，只不过增加了用于显示输出的弹性显示单元（FDI），并通过DMI总线和处理器相连。

Intel推出的移动芯片组共有四款，包括消费级HM55、HM57和商务版QM57、QS57，分别对应于桌面级的H55、H57和Q57，目前QM57与QS57的区别尚不是很明确，估计是对高端四核移动处理器的支持能力有一定差别。

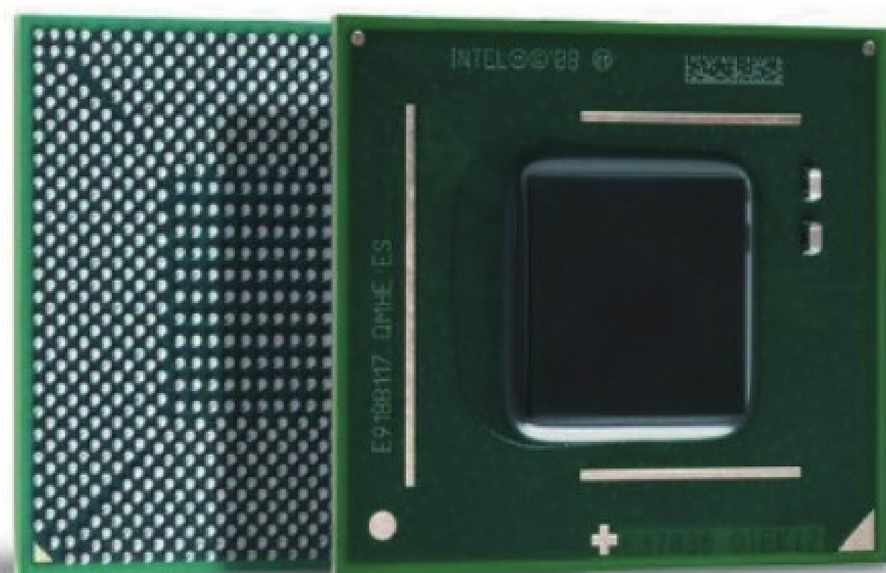
除了处理器和芯片组，Intel还新发布了三款迅驰品牌的Wi-Fi/WiMAX芯片组，支持Intel My Wi-Fi无线技术，但发送天线、接收天线、空间流、传输速度、频率支持等规格各不相同，其中只有“Advanced-N + WiMAX 6250”增加了对WiMAX的支持。新的无线网卡在体积方面仅有原来的二分之一大小，而在无线的覆盖和传输速率上都有改进。

处理器号Δ4	英特尔®智能高速缓存	基本频率	最大turbo频率	最大散热设计功耗（TDP）	DDR3速度	英特尔®超线程（HT）技术	内核数
英特尔®酷睿™ i5-430M	3 MB	2.26 GHz	2.533 GHz	35瓦	1066/800 MHz	是	2
英特尔®酷睿™ i5-520M	3 MB	2.4 GHz	2.93 GHz	35瓦	1066/800 MHz	是	2
英特尔®酷睿™ i5-520UM	3 MB	1.06 GHz	1.86 GHz	18瓦	800 MHz	是	2
英特尔®酷睿™ i5-540M	3 MB	2.53 GHz	3.06 GHz	35瓦	1066/800 MHz	是	2

低频的UM处理器可以通过Turbo功能获得较高的频率和性能



Core i架构中芯片组就剩下了一颗负责系统输入输出功能的单芯片


小封装移动处理器

芯片组的整体平台功耗，普通版的Core i3M/i5M仅仅相当于酷睿P系列+GM965。而Core i5M、i7M的低电压、超低电压版功耗更是仅有25W和18W，搭配HM55芯片组的总功耗更是非常出色，很明显它们更适合未来的高性能轻薄本。

在新的Intel移动处理器计划中，“迅驰”这一品牌很可能被取消，让厂商在整体平台的搭配上更加自由，不过笔者看来，这第一是因为新概念的集成GPU、芯片组极大地提高了兼容厂商的门槛，让Intel有如此的自信，第二则是新的无线网络芯片目前确实得不到很好的支持，不如允许厂商采用更成熟的产品。

对于Core i架构处理器，我们已进行了很多相关测试和介绍，由于在设计之初就考虑到了移动版本的推出，因此以Core i处理器为核心的Intel新移动平台配置，如Core i架构，对我们来说其实已经相当熟悉，这里就不再赘述。

Core i架构移动处理器型号

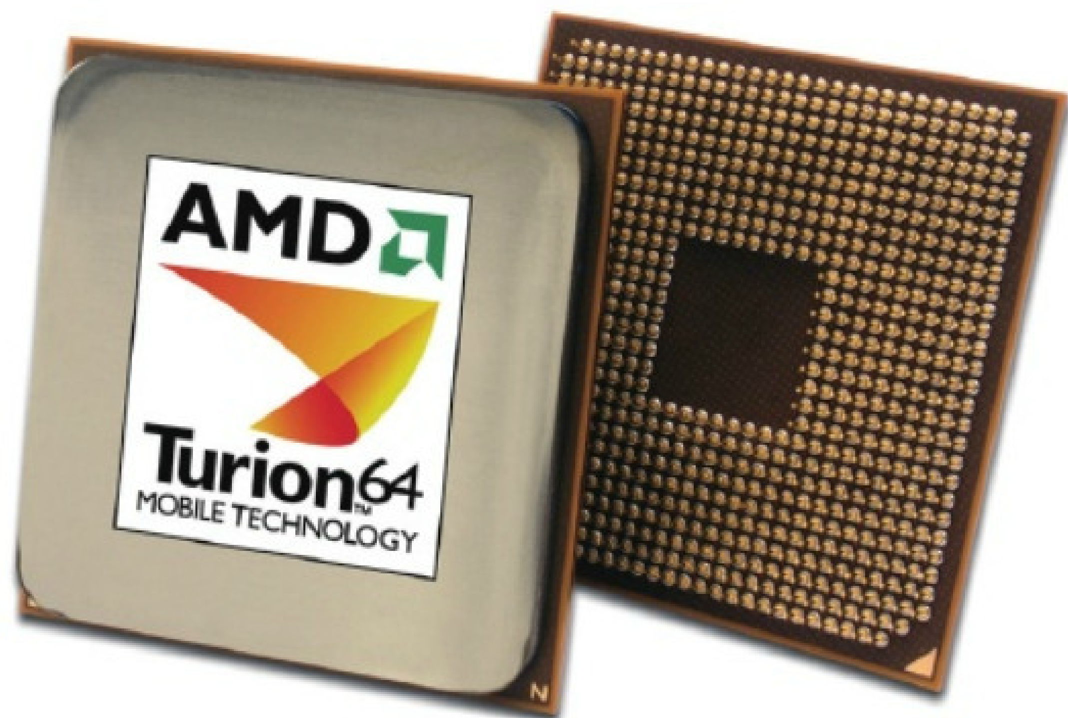
由于目前各种移动处理设备的种类很多，需求也非常多样，所以Intel Core i架构移动处理器也推出了多种规格的产品，除了和台式机产品类似的i3/i5/i7系列外，还有高性能的QM版，低电压的LM版、UM版等，后者当然将带给轻薄本更强大的运算能力。

而在i7的移动处理器中，包含四款集成有纠错码（ECC）的版本，即酷睿i7-610E、酷睿i7-620LE、酷睿i7-620UE和酷睿i5-520E。ECC可在不执行系统重置的情况下更正内存错误，这对要求高数据完整性的嵌入式设计来说至关重要。很明显这些产品的目标将是更加专业级的移动系统，而其功耗却仍然保持着18W～35W的水平。



Core i核心移动处理器

风云再起，AMD平台



AMD专门为移动市场设计的炫龙Turion64处理器并没有被市场接受

虽然AMD的桌面处理器笔者一直非常喜爱，但毋庸讳言，它虽然很早就发现了利润更加丰厚的移动平台市场，但其产品其实一直没有摸到市场的“脉”，找不到价格、性能和功耗的平衡点。例如其面向主流的炫龙处理器就没有被笔记本电脑厂商广泛接受，仅仅出现在一些低价产品中，几乎成为和Intel赛扬对应的一款产品。

而2009年下半年，AMD又一次对移动市场发起了冲击，发布了全新的笔记本电脑平台品牌“Vision”。在Vision平台下，AMD将会统一处理器、显卡、无线网卡，形成一个全面的移动处理解决方案，类似于Intel的“迅驰”品牌，但配置更加灵活多样。Vision是一个系列品牌，原先的AMD Game!、AMD Live!等平台将全部集合在Vision平台中，形成基础型Vision Basic、高级型Vision Premium、旗舰型Vision Ultimate三个子类别。

伴随AMD Vision品牌出炉的还将有新一代笔记本电脑平台“Tigris”，其中处理器代号“Caspian”，引入45nm工艺，主要有单核心的Sempron和双核心的Turion Ⅱ、Athlon Ⅱ，芯片组则会升级到RS880M。

Caspian处理器包括Sempron M100、Athlon Ⅱ M300、Turion Ⅱ 500、Turion Ⅱ Ultra 600四个系列，全部基于Star K10架构，支持HT 3.0总线、128bit FPU浮点单元和SSE4a指令集，性能比之前K8架构的产品有明显提升，同时功耗也有明显下降。

RS880M芯片组其实就是移动平台上的785G(RS880)，集成Mobility RADEON HD 4200图形核心，支持DX10.1和SM4.1，将有效提升HDR和AA能力，提供更流畅的实时阴影效果，减少AA支持限制。不过最重要的是它加入了对Tessellation技术的支持，将大大节省Shader运算量，减轻GPU负担。高清技术方面升级到UVD 2.0引擎，除H.264、VC-1、MPEG-2全程硬件解码能力外，还针对视频播放画质做了多项改良，支持DVD倍线转换HD，并减少视频模糊现象。

AMD Vision平台各级别定位

基础型Vision Basic定位于低端笔记本电脑，适合休闲游戏、欣赏音乐、浏览照片、观看DVD电影、浏览网络等基本日常任务。

高级型Vision Premium面向主流市场，可执行多任务、实况电视、主流游戏、转换音乐、基本照片编辑、观看蓝光/高清电影、网络视频等等。

旗舰型Vision Ultimate主要针对游戏型笔记本电脑，可满足更多需求，诸如录制电视、网络游戏、编辑音乐、高级照片编辑、创建编辑视频等等。

Tigris平台的南桥芯片仍为SB710，直到再往后的Danube、Sabine平台才会升级到SB820M，支持SATA 6Gbps。此外，Tigris平台将支持全新PowerPlay 10节能技术，主要针对集成显卡，比如帧缓冲压缩(Frame Buffer Compression)可在空闲时减少内存占用，集成显卡核心频率和电压可根据负载而适当调整，增加UVD视频工作模式。

RS880M还支持Varbright和Deep Sleep 2.0技术，前者通过色差在减低背光的情况下保持同样的显示效果，后者则能减慢显示面板的刷新速度。配合特定芯片组，Tigris平台还能支持PowerXpress，可在不重启系统的情况下切换独立显卡模式和集成显卡

AMD Vision三个子系列的配置要求

根据处理器、显卡级别的不同，AMD Vision三个子系列有各自的最低要求。

在主流笔记本电脑上，基础型的Vision Basic可以是上一代Athlon X2处理器搭配Mobility RADEON HD 4330/3450独立显卡，也可以是新一代Athlon Ⅱ处理器搭配Mobility RADEON HD 4200集成显卡。

在Vision Premium里，如果显卡是集成的Mobility RADEON HD 4200，处理器必须是新一代的Turion Ⅱ，如果显卡是独立的Mobility RADEON HD 4330/3450，处理器可以是上一代Turion X2，也可以是新一代Athlon Ⅱ。

Vision Ultimate要求处理器必须是Turion Ⅱ，显卡也必须是独立型的，至少Mobility RADEON HD 4650/4570。

在超轻薄笔记本电脑上，由于空间和重量限制，AMD没有提供Vision Ultimate级别配置。如果是Athlon Neo X2处理器搭配M690G Mobility RADEON HD 3200集成显卡，只能属于最低的Vision Basic；如果把处理器换成Turion Neo X2或者显卡升级为独立的Mobility RADEON HD 4330，就可以列为Vision Premium了。

可以看出，单核心Sempron处理器并不属于Vision平台之列，常见的NVIDIA芯片组和显卡不被AMD的新平台所承认。

模式。

按照规划，AMD将在今年推出新一代主流笔记本电脑平台“Danube”，其中处理器代号为“Champlain”，仍为45nm工艺，但增加三核心和四核心版本，并支持DDR3内存；北桥还是RS880M，不过南桥升级为RS820M；独立显卡代号“Manhattan”，将会首次支持DX11。

2011年AMD的Fuison架构笔记本电脑平台“Sabine”才会出现，配备代号“Liano”的32nm APU(加速计算单元)，CPU为双核心、三核心和四核心，处理器内置GPU，搭配单芯片的“Hudson”芯片组，支持USB 3.0、SATA 6Gbps。

Your life. More vibrant.

AMD全新笔记本平台品牌Vision

	Tigris (2009)	Danube (2010)	Sabine (2011)
处理器代号	Caspian	Champlain	Llano
核心数	最多2个	最多4个	最多4个
生产工艺	45nm	45nm	32nm
北桥芯片	RS880M	RS880M	Hudson
南桥芯片	SB710	SB820M	无
独立显卡	M9x	Manhattan	待定

AMD的新平台尽管要面对Intel新旧平台的压力，但在性价比方面仍有一定的优势，加上功耗的明显下降，获得了惠普、联想等厂商的追捧，特别是使用其新平台还为目前方兴未艾的上网本和超轻薄本提供了新的选择，例如我们前面提到的联想ThinkPad X100e就采用AMD Athlon NEO MV-40超低功耗处理器，搭配集成HD3200显卡的780G芯片组，配置320GB的硬盘和4GB内存，而重量仅有1.36kg，拥有较高性能的同时保持了较轻的重量和小巧的尺寸。

是否还有明天？VIA和NVIDIA

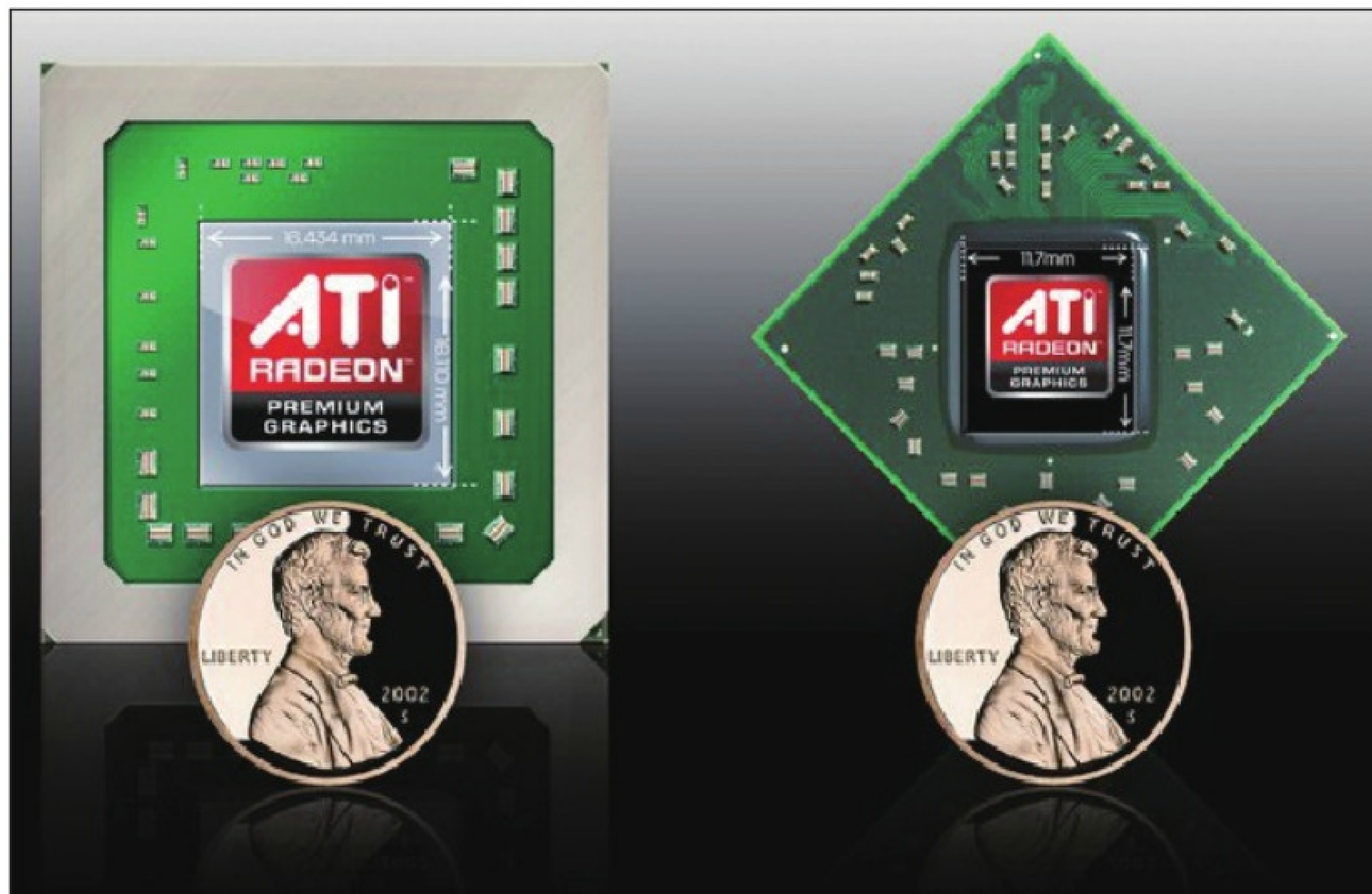
随着AMD新的移动平台计划推出，VIA和NVIDIA在普通笔记本市场的处境更加艰难。NVIDIA尚可在放弃迅驰品牌的Intel平台上获得一定的显卡份额，能弥补在芯片组市场的损失，因此发布了移动版的Hybrid SLI技术——Optimus技术，但在AMD新一代显卡的挑战下，是否能够如愿还很难说。VIA则更加困难，NANO处理器和AMD强调性能的上一代移动处理器相比恰好走向另一个极端，其功耗优势并不足够让人接受它的低性能，因此在笔记本市场上见到的更多是价格取胜的VIA移动芯片组，却很少见到它更加寄予厚望的处理器。



曾经被VIA寄予厚望的NANO处理器

在我们的消息中，NVIDIA和VIA近期也没有任何应对Intel与AMD新产品的计划，也许在2010年，移动平台将正式进入Intel与AMD两强争霸的格局。VIA与NVIDIA只能在上网本市场中进行最后的挣扎，如果没有重量级秘密武器的推出，毫无疑问将从移动平台市场彻底出局。

拜40nm技术所赐，轻薄本的低价独显时代



40nm制造工艺和上一代55nm制造工艺的比较

采用独立显卡的笔记本，曾经给人价格高昂、发热巨大、耗电惊人的印象，因此也只有我们前面提到的“大怪兽”型笔记本高昂的成本、强大的散热能力和大块头的电池才能消受得了高端独立显卡，中低端独立显卡也只能出现在加强了散热能力的高价娱乐性笔记本中。而在2010年初，我们惊讶地发现很多轻薄本、主流本中也出现了GeForce GT 335M/330M/210M/240M等独立显卡，拥有了运行最新3D大作的能力，这些显示芯片都有一个统一的特点，那就是先进的40nm制造工艺。

采用40nm制造工艺后，移动显示芯片的发热量和功耗，甚至制造成本都有了明显下降，例如面向主流市场的GeForce GT 330M的功耗为23W，比55nm工艺制造的中端产品低几乎一半，仅相当于前一代的低端移动显卡，如果再考虑到上文提到的NVIDIA Optimus技术，在不需要3D加速时可以使用集成显卡，这时独立显卡的功耗将趋近于零，因此整体功耗表现相当出色。

2010年上半年，独立移动显示芯片市场中AMD和NVIDIA两家的处境完全不同，虽然NVIDIA费米（Fermi）架构产品近期仍难以上市，台式机和笔记本市场的份额都在不断下滑，但新产品性价比不错，因此出现在了很多厂商的战略级产品中，曝光率并不低；反观AMD的DX11产品，尽管笔者认为相当出色，但也许是台式机市场的需求旺盛让它难以应付，似乎并未在移动市场进行大规模推广，安装相应显卡的笔记本电脑仍不是很多。



戴尔的外星人M11x或许将掀起便携式小尺寸游戏笔记本电脑的热潮





庞大复杂的fermi显卡也是一款很难出现在移动市场中的产品

马甲立新功，NVIDIA

最近NVIDIA发布的300M系列显卡并未采用Fermi核心，而采用GT2XXM核心，实际上也就是40nm制程和进行了少量修改的GT9XM核心，这些产品的推出只是为了迎合新的Win7操作系统，另外也进行了市场扩展，并非是真正的显卡核心换代。NVIDIA将用这些产品覆盖高性能、中等性能与主流市场，并未涉及最高端市场，也没有为低端市场提供相应的整合显卡产品。在发烧级市场仍然由GeForce GTX 285M、GeForce GTX 280M、GeForce GTX 260M占据（当

	GeForce 300M Series	GeForce 200M Series	GeForce 100M Series	GeForce 9 Series	GeForce 8 Series
ENTHUSIAST		GeForce GTX 285M GeForce GTX 280M GeForce GTX 260M		GeForce 9800M GTX GeForce 9800M GT	GeForce 8800M GTX GeForce 8800M GTS
HIGH PERFORMANCE	GeForce GTS 360M GeForce GTS 350M	GeForce GTS 260M GeForce GTS 250M	GeForce GTS 160M GeForce GTS 150M	GeForce 9800M GTS GeForce 9800M GS GeForce 9700M GTS GeForce 9700M GT	
PERFORMANCE	GeForce GT 335M GeForce GT 330M GeForce GT 325M	GeForce GT 240M GeForce GT 230M	GeForce GT 130M	GeForce 9650M GT GeForce 9650M GS GeForce 9600M GT GeForce 9600M GS GeForce 9500M GS GeForce 9500M G	GeForce 8600M GT GeForce 8600M GS
MAINSTREAM	GeForce 310M GeForce 305M	GeForce G210M	GeForce G110M GeForce G105M GeForce G102M	GeForce 9400M G GeForce 9300M GS GeForce 9300M G GeForce 9200M GS	GeForce 8400M GT GeForce 8400M GS GeForce 8400M G
VALUE				GeForce 9100M G	GeForce 8200M G

各代移动显卡配置简表

CATEGORY	PRODUCT	Processor cores	PhysX	Gaming Performance	Playable Resolution	PureVideo HD
ENTHUSIAST	GeForce GTX 285M	128	Yes	60x	1920 x 1080	Yes
	GeForce GTX 280M	128	Yes	60x		Yes
	GeForce GTX 260M	112	Yes	60x		Yes
HIGH PERFORMANCE	GeForce GTS 360M	96	Yes	40x	1920 x 1080	Yes
	GeForce GTS 350M	96	Yes	40x		Yes
	GeForce GTS 260M	96	Yes	40x		Yes
	GeForce GTS 250M	96	Yes	40x		Yes
	GeForce GTS 160M	64	Yes	40x		Yes
PERFORMANCE	GeForce GT 335M	72		20x	1680 x 1050	Yes
	GeForce GT 330M	48		20x		Yes
	GeForce GT 325M	48		20x		Yes
	GeForce GT 240M	48		20x		Yes
	GeForce GT 230M	48		20x		Yes
	GeForce GT 130M	32		20x		Yes
	GeForce 9600M GT	32		20x		Yes
MAINSTREAM	GeForce 310M	16		5x	1280 x 720	Yes
	GeForce 305M	16		5x		Yes
	GeForce G210M	16		10x		Yes
	GeForce G110M	16		5x		Yes
	GeForce G105M	8		4x		Yes
	GeForce 9400M G	16		5x		Yes
	GeForce 9300M GS	8		4x		Yes
VALUE	GeForce 9100M G	8		3x	1024 x 768	Yes

NVIDIA官网上的各代移动显卡

然这些型号也仅仅是G92M核心而已），最低端则是古老的整合性芯片组GeForce 9100M。

而从各类评测、试用报告以及官网规格中得出的结论，新的300M系列除了一部分有频率的变化外，几乎就是200M系列重新包装的产物。其实从官网上的规格简表就可以看出，除了用新的GT 335M来提升性价比市场的最高性能，用305M拉拢低端用户外，300M系列几乎可以和200M系列一一对应。

在高性能市场中，GeForce GTS 360M/GTS 350M采用96个流处理器，搭载128bit GDDR5显存，显存频率最高2000MHz，支持MXM 3.0 Type-B接口和双路SLI，支持PureVideo HD、PhysX、CUDA、HybridPower、DX10.1、OpenGL 2.1、PCI-E 2.0、PowerMizer 8.0等技术和LVDS、VGA、DVI、HDMI、DisplayPort输出。这两款芯片分别对应GeForce GTS 260M/250M，只是GTS 360M频率略微提高，性能略有提升。

在注重性价比的市场中，GeForce GT 335M采用了全新的核心规格，72个流处理器，浮点性能233GFlops，Shader单元频率1210MHz，显存位宽128bit，搭载最高800MHz的GDDR3显存、支持1066MHz的DDR3共享缓存，未采用MXM接口，因此不支持SLI。其他的技术和输出接口支持与高性能产品基本相同，不过NVIDIA更强调其多显示器和HDCP支持能力。我们可以看到这款产品的流处理器数量其实已经超过了原来高性能市场中的GTS 160M，是一款用于提升性价比型号性能界限的产品。

至于另外两款性价比型号GeForce GT 330M/GT 325M，流处理都是48个，和GeForce GT 240M/GT 230M分别对应，不过频率略有调整，所以性能有一些差别。

主流市场的GeForce 310M/305M配备16个流处理器，显存位宽64bit，最大支持512MB板载或分享显存。其中310M与210M规格几乎一致，而305M的频率要低得多，所以性能有较大差距，主要用于扩展主流市场，吸引原来的整合芯片组用户，从Intel和AMD对其移动芯片组封杀的压力中拯救部分用户。



GeForce GT 335M很受笔记本电脑厂商的欢迎



用来吸引低端用户的GeForce 305M

蓄势待发，AMD引领DirectX 11时代

与NVIDIA不同，AMD的独立移动显卡在分代和市场划分上，都保持着和桌面级产品的一致性，因此目前AMD的mobile RADEON产品线已经拥有了从发烧级的HD5800到低端HD5400的全系列DX11移动显示芯片。不过需要注意的是，为了保证越来越庞大复杂的GPU能够符合移动市场的功耗、封装面积需求，新的Mobility RADEON HD5000系列中，中高端型号相对于台式机产品，进行了流处理器甚至显存位宽的减半处理。

AMD Mobility RADEON

ATI Mobility Radeon™ HD 5870 GPU

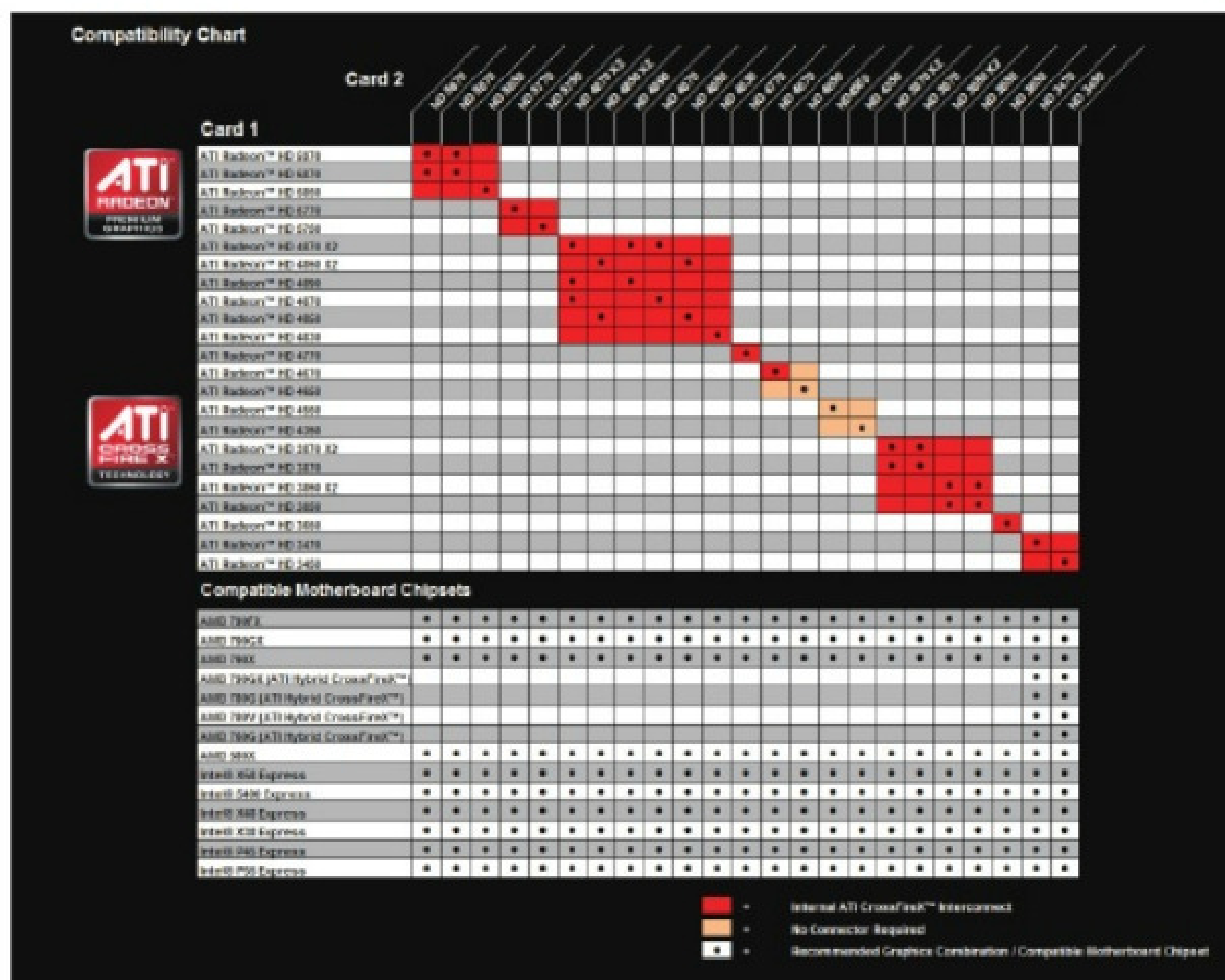
- 1.04 billion 40nm transistors
- TeraScale 2 Unified Processing Architecture
  - 800 Stream Processing Units
  - 40 Texture Units
  - 64 Z/Stencil ROP Units
  - 16 Color ROP Units
- GDDR5 memory interface
- PCI Express 2.1 x16 bus interface
- DirectX® 11 support
  - Shader Model 5.0
  - DirectCompute 11
  - Programmable hardware tessellation unit
  - Accelerated multi-threading
  - HDR texture compression
  - Order-independent transparency
- OpenGL 3.2 support[1]

官方公布的Mobility RADEON HD5870规格，可以看到移动版仅配置了800个流处理器，ROP单元等也减半



支持DirectX 11的游戏大作

HD5000系列采用40nm制程、支持DirectX 11、Shader Model 5.0、OpenGL 3.2技术，可以充分支持新操作系统Windows7，也为支持今后的游戏大作做好了准备。不同于DX10显卡上市后的窘境，目前DX11已经得到很多厂商的支持，其中不乏《极品飞车——变速》《星际争霸2——自由之翼》《细胞分裂——定罪》《科林麦克雷拉力——尘埃2》等游戏大作，其中有些已经出现在市场上。



支持ATI CrossFireX技术的芯片组与显卡

在中高端Mobility RADEON HD5000显卡上采用的GDDR5板载显存，可提供更大的显存带宽，这点在移动版本进行了显存位宽削减后更加重要。另外Mobility RADEON HD5000加强了对待机状态下的核心、显存频率的控制能力，ATI PowerPlay技术可降低待机和低负载下的显卡功耗，另外还可以用ATI CrossFireX技术，在不启动高端3D应用时启用集成显卡，让独立显卡功耗降到最低。

Eyefinity多显示器支持能力，对于商务用户和游戏玩家来说，都有非常重要的意义，可轻松利用多个显示器组合进行大面积高分辨率的图形显示，最高分辨率达到8192×8192（6710万像素）。定位低端的Mobility RADEON HD5400最多支持4个，而Mobility RADEON HD5800/HD5700/HD5600均支持6个显示器，不过受到笔记本接口数量的限制，这些显卡的Eyefinity功能需要配备一个额外的装置进行接口扩展。

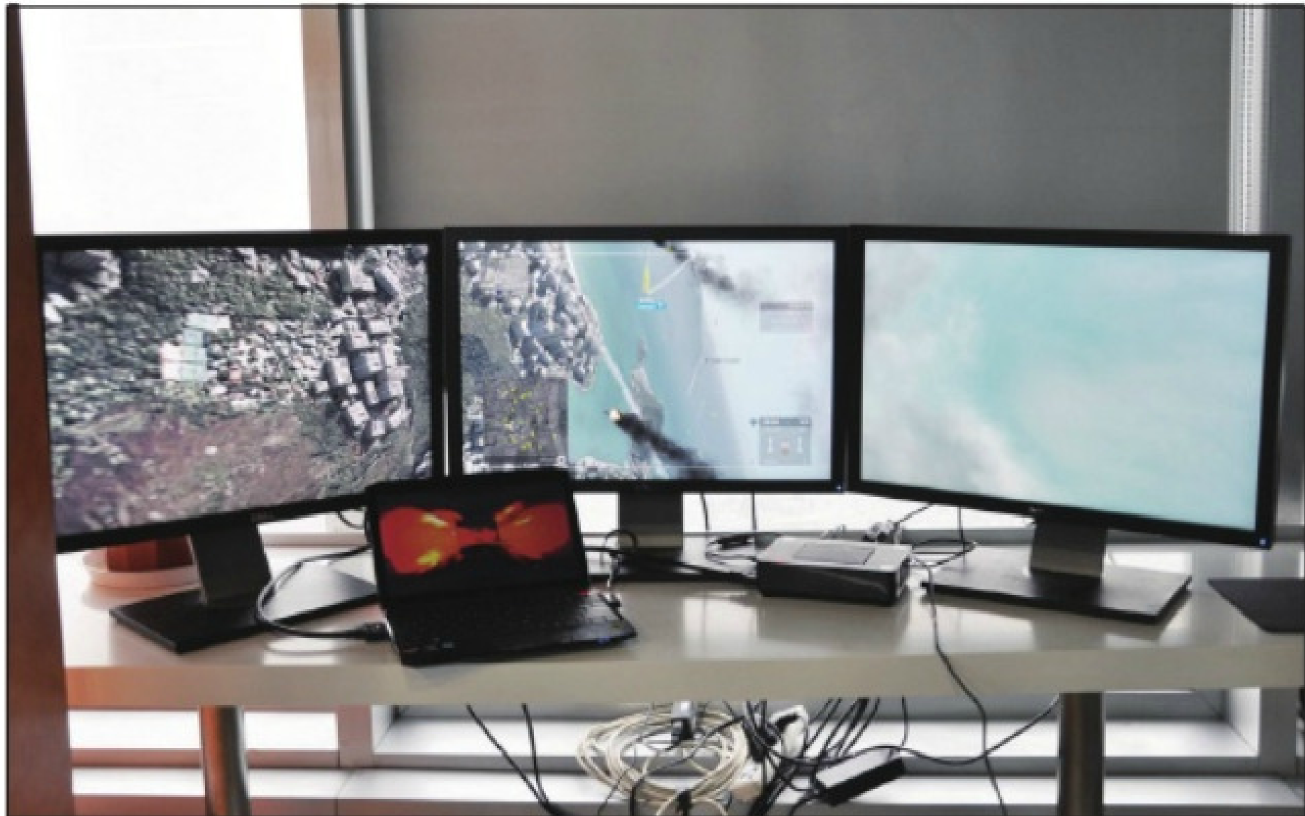
Mobility RADEON HD5000采用新的AVIVO HD视频引擎，拥有UVD2技术，加上ATI Stream技术的辅助，为笔记本带来了更流畅的高清视频处理能力，可支持1080p分辨率和1080p双解码全高清蓝光视频。

Mobility RADEON HD5000包括面向高端市场的HD5800系列，面向中端市场的HD5700/HD5600和面向主流市场的HD5400，另外还有几款面向低端市场，仅支持DirectX 10.1的HD5100系列产品——它实际上是HD4500/HD4300的改名升级版，采用55nm工艺制造的RV700核心。

针对高端游戏玩家和专业级级市场的Mobility RADEON HD5800系列包括Mobility RADEON HD 5870/5850/5830三款产品，基于Broadway-XT/PRO/LP核心，三款显卡均支持ATI CrossFireX技术。它们拥有800个SP流处理器，显存位宽为128Bit，都仅仅是台式机产品的一半而已。其中前两款产品采用GDDR5显存，定位较低的HD5830则采用GDDR3显存或共享DDR3内存。

最高端Mobility RADEON HD5870核心/显存默认频率为700/4000MHz，从整体规格看，非常类似台式机版本的RADEON HD5770。尽管流处理器数量和上一代高端产品HD4800持平，显存位宽更低，不过核心显存频率都有提升，加上DX11引擎的效率更高，性能有明显增长。

面向中端市场的的Mobility RADEON HD5700/HD5600基于Madison-XT/PRO/LP核心，流处

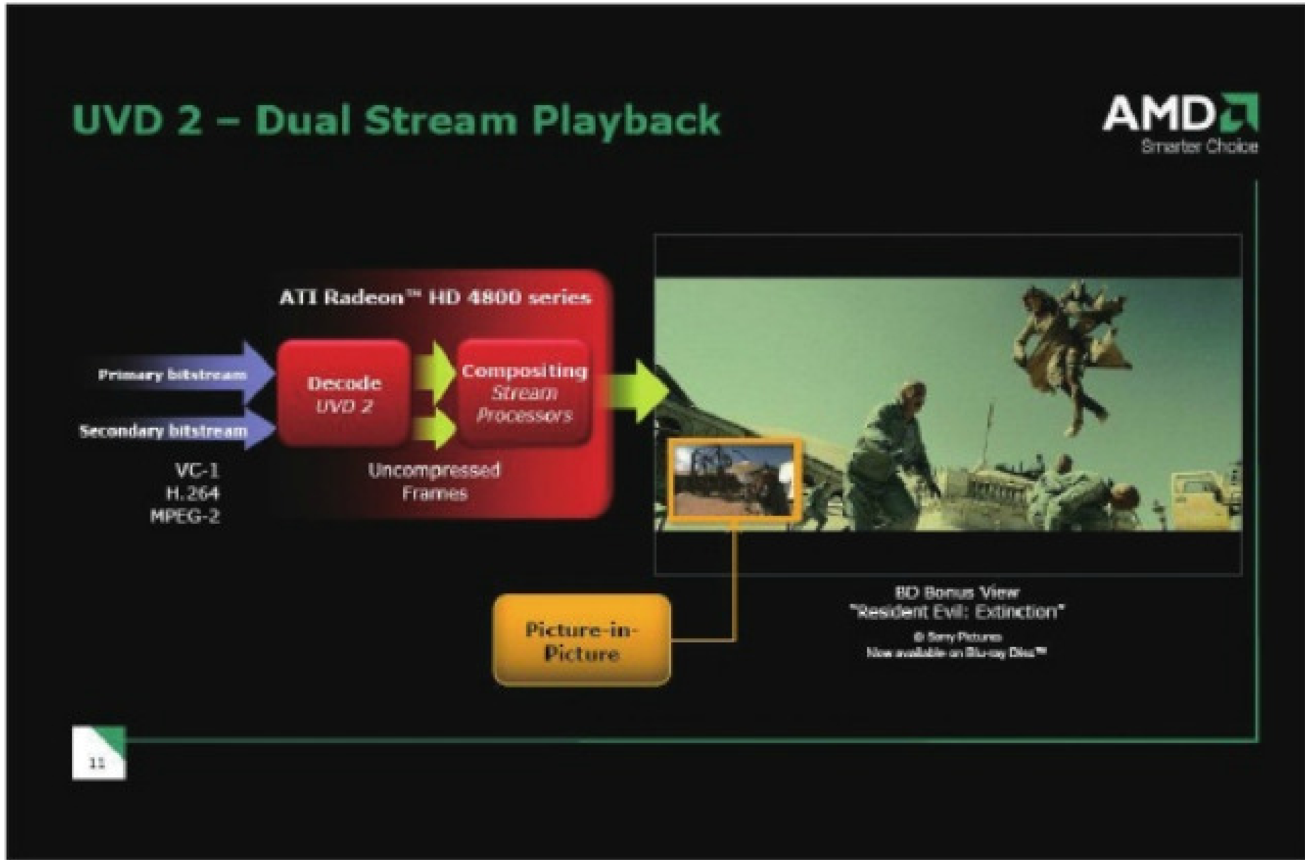


笔记本Eyefinity功能扩展器

ATI Mobility Radeon™ HD 5165 GPU Specifications

- 514 million transistors on 55nm fabrication process
- Unified Superscalar Shader Architecture
- Microsoft® DirectX® 10.1 support
- OpenGL 2.0 support
- (G) DDR3 memory interface (depending on model)
- PCI Express 2.0 x16 bus interface
- 320 stream processing units
- 24x custom filter anti-aliasing (CFAA) and high performance anisotropic filtering
- Dual mode ATI CrossFireX™ multi-GPU support for highly scalable performance
- Dynamic geometry acceleration
- ATI Avivo™ HD video and display technology[1]
  - Unified Video Decoder 2 (UVD 2) for Blu-ray™ and HD Video
  - DVD Upscaling
  - Dynamic Contrast
  - Built-in HDMI with 7.1 surround sound support
  - DisplayPort™ with audio

跟NVIDIA“学坏了”，ATI也推出了Mobile RADEON HD5000的马甲产品



UVD2带来更出色的视频处理能力，可以轻易实现画中画等高端功能



使用MXM接口的Mobility RADEON HD5700/HD5600显卡模块

理器数量同样缩减至400个，显存位宽为128bit，HD5770和HD5750定位略高，搭配GDDR5显存，HD5730和HD5650则搭配GDDR3显存或共享系统DDR3内存。其中后两款显卡在性能上有交叉，但HD5650功耗更小，更适合强调性能的轻薄型笔记本。

针对主流市场的Mobility RADEON HD5400系列基于Park-XT/PRO/LP核心，仅配置了80个流处理器，显存位宽64bit,规格与上代产品HD4570接近，其中最高端的HD5470可搭配GDDR5显存，而HD5450和HD5430则采用共享板载DDR3内存的形式。

为便于查阅和对比本文中介绍的主要硬件产品，特列出其规格一览表：

Intel移动处理器参数一览

处理器型号	内核/线程数	主频	睿频加速技术	缓存	CPU工艺	GPU工艺	支持DDR3内存	功耗
i3-350M	2个内核/4条线程	2.26 GHz	无	3 MB	32 nm	45nm	1066/800MHz	35W
i3-330M	2个内核/4条线程	2.13 GHz	无	3 MB	32 nm	45nm	1066/800MHz	35W
i5-540M	2个内核/4条线程	2.53 GHz	3.06 GHz	3 MB	32 nm	45nm	1066/800MHz	35W
i5-520M	2个内核/4条线程	2.40 GHz	2.93 GHz	3 MB	32 nm	45nm	1066/800MHz	35W
i5-430M	2个内核/4条线程	2.26 GHz	2.53 GHz	3 MB	32 nm	45nm	1066/800MHz	35W
i5-520UM超低电压处理器	2个内核/4条线程	1.06 GHz	1.86 GHz	3 MB	32 nm	45nm	800MHz	18W
I7-920XM	4/8条线程	2.0GHz	3.2GHz	8MB	45nm	无	1333/1066MHz	55W
i7-820QM	4个内核	1.73 GHz	3.06 GHz	8 MB	45 nm	无	1333/1066MHz	35W
i7-720QM	4个内核/8条线程	1.60 GHz	2.80 GHz	6 MB	45 nm	无	1333/1066MHz	35W
i7-620M	2个内核/4条线程	2.66 GHz	3.33 GHz	4 MB	32 nm	45nm	1066/800MHz	35W
i7-640LM低电压处理器	2个内核/4条线程	2.13 GHz	2.93 GHz	4 MB	32 nm	45nm	1066/800MHz	25W
i7-620LM低电压处理器	2个内核/4条线程	2.0 GHz	2.8 GHz	4 MB	32 nm	45nm	1066/800MHz	25W
i7-640UM超低电压处理器	2个内核/4条线程	1.20 GHz	2.26 GHz	4 MB	32 nm	45nm	800MHz	18W
i7-620UM超低电压处理器	2个内核/4条线程	1.06 GHz	2.13 GHz	4 MB	32 nm	45nm	800MHz	18W

AMD移动处理器参数一览							
处理器代号	处理器型号	内核	主频	缓存	CPU工艺	系统总线	功耗
L300系列	Athlon Neo X2	2	1500MHz以下	1MB	65nm	1600MHz	18W
L600系列	Turion Neo X2	2	1600MHz以上	1MB	65nm	1600MHz	18W
M300系列	Athlon Ⅱ	2	2000MHz以上	1MB	45nm	3200MHz	35W
M500系列	Turion Ⅱ	2	2200MHz以上	1MB	45nm	3600MHz	35W
M600	Turion Ⅱ Ultra	2	2400MHz以上	2MB	45nm	3600MHz	35W
MV40	Athlon Neo for Ultrathin Notebooks	1	1600MHz	512KB	65nm	1600MHz	15W
200U系列	Sempron for Ultrathin Notebooks	1	1000～1500MHz	256KB	65nm	1600MHz	8～15W

主流移动版独立显卡参数一览							
型号	HD5800系列	HD4870	GTX285M	HD5700/5600系列	GTS 300M系列	HD5400系列	GT300M系列
制造工艺	40nm	55nm	55nm	40nm	40nm	40nm	40nm
最大核心(Shader)频率	700MHz	550MHz	1500MHz	650MHz	1436MHz	750MHz	1080
流水线数量	800	800	128	400	96	80	48～72
显存类型	GDDR5	GDDR3	GDDR3	GDDR5/GDDR3/DDR3	GDDR3	GDDR5/GDDR3/DDR3	GDDR3/DDR3
最大显存频率	4GHz	1.8GHz	2GHz	3.2GHz	2GHz	3.2GHz	1066/800MHz
显存位宽	128bit	256bit	256bit	128bit	128bit	64bit	128bit
最高显存带宽	64GB/s	57.6GB/s	60.8GB/s	51.2GB/s	32GB/s	25.6GB/s	16GB/s
DX版本	11	10.1	10	11	10.1	11	10.1
功耗	30～55W	55W	75W	15～30W	未公布	8～15W	未公布

注： 由于显卡型号与配置比较复杂，很难针对价位/性能一一对应，因此我们针对市场划分进行系列型号的对比，其中的最高核心/显存频率和显存带宽等，均为系列中最高端产品的最高端配置情况。

总结



除了针对笔记本NoteBook的处理器芯片组平台和显示芯片外，目前针对上网本NetBook的Intel Atom平台，针对手持设备和嵌入市场的NVIDIA Tegra2平台等，也开始了更新换代，不过32nm高性能Atom要等到2011年才会出现，面向嵌入式市场和平板机的Tegra2尽管相当强劲，但目前也难觅踪迹，由于厂商受到目前台式机和笔记本市场的多方牵制，估计要到今年下半年才会在这些市场上投入足够精力，因此目前的平台升级和产品升级热潮仍然主要体现在传统笔记本市场中。

我们已经总结了2010年将搅动笔记本市场的主要硬件产品，不过笔者认为其实真正能够让用户和厂商疯狂的，并非是这些薄薄的小芯片，而是运行在其上的新操作系统——Windows7。所有的硬件厂商实际上都在围绕着它进行争夺，即使没有能力提供DirectX 11，NVIDIA也要宣称其新一代的显示芯片针对Windows7进行了“优化”。

也正是由于Windows7对小型笔记本电脑的重视，使轻薄本成为了市场热点，而其触控操作能力，还让UMPC市场也又一次火热了起来，内置DX11和平台对游戏强大的支持能力，让游戏厂家对Windows7/DX11游戏的开发采取了非常积极的态度。

而微软新操作系统对这些产业也带动，正是我们本篇中这些硬件的升级动力，并且为它们提供了新的发展方向，即充分利用新的半导体制造技术，产品强调功率与性能的平衡，几乎放弃原来特别强调低功率和特别强调高性能的产品。例如Intel Core i架构移动处理器，也集成了性能远超前代的显卡，使Intel集成显卡不再是低能的代名词。而AMD新的移动中高端显卡就直接砍掉了一半的流水线与显存位宽，并不去追求过高的性能，以确保相应笔记本电脑具有足够的便携性，否则这些显卡仍然只能进入那些几乎不具备移动性的笔记本电脑，市场将过于狭小。而其中端HD5700/5600系列功耗仅有18W到26W，甚至可以被配置在更紧凑的轻薄笔记本中，继续制造lienware M11X这样的高性能娱乐型轻薄本。

相信在这些产品的推进下，2010年我们的笔记本将在更轻更薄的同时，拥有更强大的娱乐性能。而目前已经发布的产品，就可能在下半年造就高性价比UMPC的发布与升级热潮。让我们走入移动运算的新时代，让用户摆脱恼人的重量，心随意动，随心所欲。



直接使用Windows7，降低了UMPC的准入门槛，提高了系统的稳定性、扩展性



头牌新闻

赛门铁克打造一体化安全系统

■本刊记者 冰河

2010年3月9日，赛门铁克在北京宣布推出全新诺顿360全能特警4.0版，此版本采用突破性的新型信誉服务技术，提供了超越前作的实时威胁检测功能，可抵御病毒、蠕虫、间谍软件、Bot、特洛伊木马、Rootkit、身份信息窃贼和其他数字威胁，并提供了远程访问安全备份数据功能，对网络攻击（包括最新的社交网络威胁）提供了业界最佳的防护功能。在近期进行的第三方测试中，诺顿产品的防护率达到了 100%。



赛门铁克公司亚太及日本地区消费产品事业部高级市场总监Stacey Wu女士演讲

移动互联网终端的普及是目前互联网发展的趋势，预计到2013年，智能手机将接近全球移动电话销售量的一半。鉴于此赛门铁克此次在诺顿新产品中加入新功能组件，推出了第一款支持Android、iPad 和 iPhone的测试版应用程序。使用诺顿 360 全能特警或诺顿在线备份在线存储数据的个人用户，从 iPhone App 商店或Android 商店下载所选的免费应用程序后，可以直接通过自己的设备访问和共享其文档、音乐、照片或视频。在诺顿产品和服务的帮助下，超过 1100 万个人用户可以随时随地访问其在线数据。现在，凡使用在线存储的诺顿 360 全能特警用户，均可以通过 Web浏览器登录n360.backup.com访问他们的任何文件，并且可以下载文件或以电子邮件发送链接的方式与亲朋好友共享。 赛门铁克个人用户产品和市场营销部高级副总裁 Rowan Trollope 指出：“如今，远程访问安全备份数据功能使得个人用户可以随时随地访问并与好友共享其文件、照片和音乐。然而，随着个人用户在社交网站的交互日益增多，社交类网站已成为了网络罪犯攻击的头号目标。诺顿 360 全能特警采用了基于信誉评级的诺顿全球智能云防护技术，充分发挥了数以百万的诺顿社区成员的力量，从而可以更加有效的抵御社交网站的网络威胁。该技术于2009 年 9 月在诺顿网络安全特警 （Norton Internet Security） 和诺顿防病毒软件 2010 （Norton AntiVirus 2010）推出。诺顿全球智能云防护技术能应对尚未发现的恶意软件和当今最严峻的网络安全威胁。 P



硬件店

蒙恬“笔宝免驱版”手写板上市

近日，蒙恬科技推出了全球首款免驱动安装手写板——“笔宝免驱版”，即插即用的便捷方式免除了用户安装驱动程序及设置软件的繁琐过程，使手写输入更加便捷。这款产品可智能识别中文/英文/日文/数字及符号，采用超薄设计，厚度不到1cm，可随身携带。并内置1GB闪存，必要时可充当移动存储设备。



华硕网络产品亮相CeBiT

在德国汉诺威举行的CeBiT电脑展上，华硕网络携旗下多款网络产品参展，围绕易用性、移动性、应用深度加强设计。本届展会上，“云”技术和“云”服务成为新焦点，华硕无线网络产品让客户如云端漫步般享受最新云技术，随时拓展商机，享受娱乐，体验“连接世界”的无线生活。此次展会华硕网络为我们带来的产品包括，畅销国内的明星无线路由RT-N13U、支持FTP技术的NAS-M25网络硬盘、 支持同步打印与扫描功能的RT-N76U与RT N56U以及可随时随地将网络热点(hot spot)分享给其他计算机的AP-N13M。



索尼爱立信U5i手机上市

2010年3月8日，索尼爱立信旗下“通信娱乐”系列最新手机U5i正式登陆中国市场。这是一款具备人体工学设计、棱角分明的平整面板、支持HD高清视频拍摄、WLAN无线互联网以及丰富社交应用的S60第五版Symbian操作平台手机。索尼爱立信U5i采用了最新“人体曲线”设计理念——符合人体工学的造型不仅极具弧形之美，还在颜色、材质等选择上体现“超自然”灵感启迪，当从一个特定角度观看时，手机背面的珍珠材质层将泛出淡淡的蓝色光泽，连同手机侧面的那道幽蓝光折射令人侧目。U5i有新月银、暮光黑、晨曦蓝和紫胭红四种颜色可以选择。



“天使回声·漫步者基金”再度资助30名贫困失聪患儿

2010年3月3日是全国第十一个爱耳日，中国红十字基金会、北京同仁医院和漫步者科技股份有限公司共同举行“爱耳日”宣传暨天使回声基金成立三周年回顾活动。此次爱耳日主题为“人工耳蜗——重建听的希望”，中国红基会常务副理事长兼秘书长王汝鹏、北京同仁医院院长韩德民及漫步者公司相关负责人出席仪式。会议上，王汝鹏秘书长宣布中国红基会“天使回声·漫步者基金”再度划拨150万元人民币，资助30名贫困失聪患儿实施人工耳蜗植入手术。据悉，天使回声·漫步者基金自2007年成立以来，基金累计金额达350万元，已成功资助34名贫困失聪儿童完成人工耳蜗植入手术。中国红基会天使回声基金自成立的三年来，共资助110名贫困失聪儿童植入人工耳蜗，走出无声世界。



软件圈

卡巴斯基首次在亚太区发布报告

2010年3月10日，卡巴斯基实验室在北京召开媒体峰会，发布2010年网络威胁发展趋势报告，从不同角度与相关数据报告对2009年进行了回顾并对2010年进行了预测。这是卡巴斯基实验室自成立以来，第一次在亚太地区发布相关报告内容。对于2010年网络威胁的发展趋势，卡巴斯基实验室从以下几个层面进行了预测：1.争夺网络流量的战斗，网络罪犯在努力逐步将其从事的业务合法化；2.恶意软件疫情，软件以及系统漏洞将是造成恶意软件疫情的主要原因；3.恶意软件将变得更为复杂，很多反病毒解决方案都无法清除已经存在具有高级文件感染技术以及Rootkit功能的恶意软件，无法恢复被此类恶意软件感染的系统；4.流氓（假冒的）反病毒软件数量将会下降，这一点同网络游戏木马的发展相似；5.Google Wave以及通过此项服务发起的攻击无疑将成为2010年的热点；6.对于iPhone和Android平台来说，2010年可能将会是苦难的一年。卡巴斯基实验室相关高层在峰会上表示，此举将开启实验室针对亚太区特别是中国发布年度趋势报告的新篇章，卡巴斯基希望以此与业内厂商及广大用户分享全球网络威胁的相关动态，力争创造更加纯净的网络空间。

迈克菲发布 2010 年个人产品重要升级版

2010年3月2日，迈克菲（McAfee） 公司推出了2010 个人产品组合，并向外界详细解释了此次实施的重要增强功能。新产品组合的最大特点在于对于个人电脑平台的安全防护效率实现了显著地提升，在扫描速度上相对以往产品提升 8 倍。借助最新迈克菲智能定时器，更新和定期扫描将在个人 PC 处于空闲状态时运行。迈克菲实时威胁防护技术确保客户即使在更新临时延迟的情况下依然可以获得最新保护。 此外，扫描过程中占用的内存减少 50%，因此对 PC 活动的干扰也会减少。 迈克菲个人产品部产品管理副总裁Javed Hasan表示：“升级版的各项功能都是业界一流的。2010 年第一季度版本的增强功能以领先市场的产品性能充分满足消费者需求，为个人用户提供强大而无干扰的保护。采用迈克菲产品个人用户即可享受与政府机构和全球《财富》500 强企业相同的信息和技术，体验前所未有的安全。”



网络帮

知道创宇发布《中国互联网网络安全报告》

2010年3月5日，北京知道创宇信息技术有限公司在北京中青记者之家饭店发布了《中国互联网网络安全报告（2009年）》（以下简称《报告》）。《报告》数据显示，2009年，知道创宇互联网挂马（网站被植入恶意代码，导致访问网站的用户计算机被种植木马，进一步导致用户网站账号、网银账号、游戏账号等被窃取）监控中心共监控中国大陆网站2,696,972个，发现挂马网站87,517个，网站挂马率为3.2%；网站挂马情况最严重的3个地区是北京、广东和上海。此外，当日知道创宇在现场同时发布了拥有自主知识产权的scanv网站挂马检测和评估系统，网站管理员和网民在这个系统中输入网址，即可自主检测网站的安全性，同时得到所检测网站的IP地址、曾使用的IP地址、域名、所在地、检测次数、挂马次数、安全次数、其他机构对该网站的安全评价等丰富信息。

3G门户网发布《2010手机体验白皮书》

2010年3月9日，手机互联网网站3G门户发布了《2010手机体验白皮书》，对2010年手机产品趋势进行预测。根据全国范围内的调查结果，3G门户网预测2010年手机产品趋势包括：操作界面文艺复兴、外观设计新浪潮、社交手机崛起、操作系统厮杀、处理速度竞赛、屏幕无限蔓延、国产手机智能化、应用软件大爆炸、GPS晋级标配、手机网站突进狂飙。其中依托于手机的便携和3G网络的普及，社交手机将得到突飞猛进的发展。从国外Facebook、Twitter，到国内的开心网、人人网，社交功能近年来在网络领域兴起，偷菜、抢车位等游戏风靡，然而电脑终端始终不如手机来得方便。手机厂商对此表现出极大热情，纷纷在最新推出的机型中，集成了SNS客户端，打造社交手机概念。3G门户网总裁张向东认为，社交手机不是说在手机里内置一个SNS的软件，而是说，手机的通讯录会变成你的SNS集合。不仅仅是电话号码，而且包括了QQ号、信箱地址、地理位置、微博主页等信息的地址，当你打开它，可以看见各类社会关系的现状。如果他们同意的话，随时用你和他之间最习惯的方式联系：电话、短信、IM、留言、驾车直接去见面等。另外，3G门户还集合5年来收集的网友意见，首度提出十项手机体验指数标准，即手持舒适度、界面舒适度、操作速度、系统稳定性、连接能力、按键舒适度、网络浏览顺畅度、通话信号、多媒体能力、电力续航。



3G门户总裁张向东在会上发言

晶合快评

百度需要真正的创新

■晶合实验室 冰河

两年前，百度在产品方面连出重手，百度HI和百度“有啊”两项重量级应用都曾经在业界引起巨大波澜。由于百度是中国互联网搜索市场的事实领导者，搜索引擎对于流量的掌控能力谁也不敢忽视，因此两项产品一出现，就引得中国互联网另外两个重量级企业腾讯和阿里巴巴侧目而视。百度HI也许还好说，毕竟即时通讯软件有比较高的技术门槛和使用转移成本，这个特性使得百度在搜索上的流量优势并不容易落实。但“有啊”C2C电子商务平台对于中国电子商务市场竞争可能产生的影响就重大很多。这一点看看那么多搞电子商务的站点拼命砸钱在百度的竞价排名业务上就可以了解。如果将这种影响力转移到自己的地盘上，那么说百度“有啊”迅速成为第二个淘宝可能有些夸张，但超越易趣、卓越等站点成为老二，这个设想并不离谱。想来李彦宏当初决定向这个方向拓展的时候，也是看到了这个优势所在。

可惜的是，两年过后，百度并未能够把它巨大的流量优势转化成胜势，2010年3月初，继首席运营官、首席技术官相继离职之后，百度“有啊”业务的总负责人李明远低调离职，成为继叶朋、李一男之后又一个在百度神话中出局的高层管理人员。与此对应的是，百度“有啊”业务一直不见起色，其冷清的场面和点击与百度搜索、贴吧等业务相比简直是一个笑话。面对如此场景，不由得让人对百度的创新之路产生一些疑惑：百度遇到了什么问题？

从李明远在百度的业绩来看，他进入百度时参与设计的百度最知名的产品之一百度贴吧，精通社区的李明远很快成为百度贴吧的首任产品经理，并且短时间内创造了骄人的业绩。将百度贴吧的流量从百度总流量的1%做到了11%，后来李明远又主导设计了百度著名的百度知道和百度百科，这两个产品也获得了巨大的成功，为百度带来了更多的流量和平均在线时长，因此在百度决定拓展同样以社区为架构的电子商务平台时，李明远成为负责人是一个公认的出色人选。“有啊”社区上线时，24岁的李明远被任命为百度电子商务事业部总经理，他带领的有啊团队还为此在2009年获得了代表百度最高荣誉的总裁特别奖，是年，百度总部独立运作百度电子商务事业部相当耀眼。

从流量基础来看，“有啊”平台的先天条件非常好。百度之前做的统计显示，市场上主要C2C交易平台超过40%的流量是从百度获得的。国内最大的C2C平台淘宝网从百度获得的流量就占了其外部流量的30%。在“有啊”上线前，百度与淘宝开始交恶，双方大打口水仗，淘宝甚至屏蔽百度的搜索，在页面上放出“百度是最大网络黑社会”之类的言辞。虽然事件最后得以平息，不过百度对“有啊”的决心已经不可置疑。“有啊”刚上线时，淘宝上的许多卖家对其抱有极高的期待。毕竟淘宝在个人电子商务平台上已经形成近乎事实垄断的局面，对于个人卖家来说自然不希望看到这一点。而“有啊”上线时，针对淘宝网评价模式比较单一的问题，对自己的信誉评价模式进行较大调整，推出了根据卖家的认证资质、历史交易、评价满意度等因素对卖家进行综合考评的评价体系，也获得了很多好评。但在这些条件和努力下，“有啊”至今未能获得成功，或者说没有获得预想程度的成功，这让人意外。以百度的技术和资源投入仍有此结果，这意味着问题并不在投入上，也许是其他方面出了问题。

从发展历史上来看，百度自身并不缺乏技术储备，在搜索算法方面的多年研究让百度一点点打败当时的雅虎、3721、中搜等各路国内竞争对手，最后击败谷歌成为中文搜索应用的市场领导者，可以说百度是一个技术立身起家的企业。但在搜索技术之外，百度自从与3721进行搏杀，成为互联网信息渠道服务提供商之后，其技术立身的优势就再也没有体现出来。尽管百度的用户数据非常庞大，但在现有模式下他们的意义只有一个，就是给百度的商业客户带来价值，从而为百度带来间接的收益。这一模式在百度争议不断的“竞价排名”系统中体现的非常明显。这意味着对百度来说，他并不需要考虑将流量如何转化为直接的商业价值，只需要保持住来自个人用户的访问流量，再针对上游的各种商业客户开发提供各种合作盈利模式就可以。例如人气高涨的百度贴吧和百度知道，就是对下游个人用户的忠诚度强化应用，而“竞价排名”之后百度推出的仿谷歌模式的“凤巢”系统，则是对上游商业用户合作盈利模式的新尝试，削弱了对商业用户的利益倾斜以增强百度的自身信誉。百度的这套做法在商业上获得了巨大成功，它在纳斯达克市场上500美元的股票价格体现了这一点。但是现在它转型电子商务平台，这套拉下游赚上游的做法就未必行得通了，因为电子商务平台上上下游的互动更直接，不像“竞价排名”系统那样隐晦。虽然同样是一个商务渠道服务提供，可是百度需要在系统模式和思路上改变的更多，这个时候它被百度贴吧和百度知道的辉煌所掩盖的问题就暴露出来了。百度并不缺乏技术，但在搜索技术之外的应用技术拓展，它做的实在还不够。

李明远的去职对百度的影响有多大，这很难说。也许“有啊”会遭遇一些挫折并有一些改变，但对于百度来说却可能不算什么大事。毕竟18个月内，COO首席运营官和CTO首席技术官这两个重要的职位都经历了两次更替，至今仍等于在空置，却并不影响百度的股价攀升到500美元以上的价格。如果连COO和CTO都不算是不可或缺的，那一个社区产品负责人的消失，又算得了什么呢？大概只有李彦宏是这个公司真正不能有变化的人，就如同乔布斯对于苹果一样。

可这对于百度来说，真不是一个好事情啊。P



愤怒的写作者冰河

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔

快感是用技术堆出来的！

《绿色征途》三大团队活动技巧小析

在《绿色征途》中，想要获得升级经验的难度其实并不高，如果盘算一下每天就会有一大堆：温泉、种植、养殖、国运等等，而其中国战、国探、山外山又是极受低、中、高层玩家喜爱的活动。由于其覆盖的人群面有多寡，活动模式又有些许差别，所以每种活动都需要你拥有不同的技巧才能够顺利并且高效率地完成。所以今天笔者就和大家来谈谈国战、国探、山外山三大国民任务的技巧，让你快感、经验一个不落！

服从指挥 进退得宜：国战



不管你喜欢不喜欢国战，不得不说国战是整个《绿色征途》中参与度最广泛的活动——从你进入王城那一刻起，只要是在国战时间，不管你在王城中是泡温泉还是摆摊，多少都会有被汹涌的敌对国大部队骚扰的不爽经历。虽然你可能不在乎功勋这种东西，但是想要获得国战后的丰厚奖励还是需要每个玩家的参与，所以下面就首先谈谈国战的一些小小技巧。

磨刀不误砍柴工：在国战开始之前，玩家就要首先去完成战前准备任务：拜谒墨者或者战争利器（笔者比较推荐后者），虽然这两个任务的完成程度与国战的胜利与否没有直接关系，但是直接影响到你国战结束后会获得的经验，而且任务门槛不高，大家千万不要错过。注意：由于战争利器任务难度比较高，在完成时最好找家族或者帮会的朋友一起结伴做，防止路上碰到其他国家的玩家骚扰。

明确分工寻找突破口：不管是攻方还是守方，对于他们来说能不能再有限时间内控制住几个攻防点都是决定国战胜利与否的基本要素，这些地点有些是官方设置决定的——如城管所所长，有些是特殊的地理位置决定的——如西门。

正所谓众口难调，作为国王的你在国战中首先要担任起指挥大任，绝对不能依靠你的国民自己的喜好来让他们自己决定战术——这必然导致战线的凌乱和拉长。一般来说，几个大家族都应该提供战车来争夺西门的控制权，之后则径直前往城管所所长处，最后才是禁卫队长——战车在拦路、切断敌人的补给线、护送己方长驱直入进对方大本营都能起到重要作用。

知己知彼 百战不殆：国探



刺探，可能是《绿色征途》吝啬的日常任务中每天能完成次数最多的任务了。而且针对不同等级的玩家，刺探为我们提供了不同的路线来调整难度。不过在国探时期，有些规则还是需要知道的，这样会保证你即使等级很低也能靠人海战术安全找到你的线人。

路线的选择：出于难度的考虑，一般刺探路线有两种：边城——某国西郊流浪汉或边城——王城流浪汉，不过在国探期间，由于人数众多的关系，一般路线都为奖励比较多的后者。

“舍”即是“得”：在国探中，由于每个国家你能够各进行一次刺探任务，因此如果你不想被边防官传送到敌对国的埋伏圈里，就要知道现在你自己国家的大部队在前往哪个国家的路上。一般，国王和官员会在IS上以及国家频道公布目前的刺探目标国，相对来说IS会速度比较快，所以有条件的朋友最好进入IS频道中。

而一旦因为某种原因导致你的进度落后了，笔者给你的建议就是干脆放弃其中一次刺探任务，重新调整节奏跟着大部队跑——诚然，你可能很简单就在落单的情况下还能找到王城流浪汉，但是想要回到自己国家的兵马大元帅那里就难了，这就是“舍”即是“得”的道理所在。

依赖队友 怪海求生：山外山

虽然山外山并没有强制性规定必须组队，不过考虑到山外山的难度以及怪物密度，想要一个人挑战成功显然是难上加难，所以一般都为集体行动，不过呢，比起像国战、国探这种举国倾巢而出的规模又有所不同，这里笔者给大家一点小技巧供参考。

队伍宜精不宜多：由于山外山丰富的经验以及掉落，只要在任务开放时间进入，你几乎永远都会看到人比怪多的奇怪景象。而且在《绿色征途》中，首先攻击到怪物的玩家才能占有这个怪物，所以如果你不依赖一个队伍恐怕你会白忙活很长时间。



所以笔者给大家的建议就是：和自己家族或者帮会的朋友一起组成2~3个队伍到山外山轮流抢怪，这样一方面能够保证抢怪的效率，另外一方面也不会因为怪物难度太高而不小心滑铁卢。最重要的是：山外山可不是安全区，为了抢怪你会碰到各种不同玩家，他们可能会因为你抢到了一只怪而直接阴你一下，没有队伍的保护那么你周围人群的威胁度甚至高于怪物。

队友职业选择：前面笔者谈到的山外山中的一些情况大家应该多少能够体会到抢怪的艰辛，虽然你拥有多支队伍多少能够帮助你增大抢到怪物的概率，但是毕竟山外山不是你的专场，想要抢到怪还需要有一些特殊职业的玩家与你配合，比如宠物系弓、召唤师等都能够增加你的抢怪几率，同时保证大部队不在抢怪之前就陷入危险之中——要知道只要你的队伍有一个单位比别人抢先一步伤到怪物，整个队伍就能从中受益。P

全面突击《百年战争》圣灵宠物



也许您已经玩过很多不同类型的网游，无论是Q版、写实版；也见过许许多多不同种类的宠物，无论是动物、怪物；也许您根本没有玩过游戏，但您一定了解所谓的宠物无非是猫猫、狗狗，或者蟒蛇蜥蜴，或者蜘蛛蝎子；也许您幻想过自己养只虚拟的宠物，人类、天使、恶魔……在圣女网游《百年战争》中，所谓的圣灵宠物，一定突破您的想象力，使您跌破眼镜，大开眼界。

史无前例的宠物外表

神射手专职圣灵长着漂亮的翅膀和人类的脸蛋，就如上古传奇中的羽翼一族，在主人面前她很乖巧，很性感，但是在面对敌人的时候，她会舍弃一切包括自己的生命来保护主人。

魔导师专职圣灵有着强壮的臂膀与胸肌。他是火焰的化身，象征着毁灭，他掌管了仙、人、魔三界所有的烈火。

影舞者专职圣灵，他拥有一对黑色的翅膀，有着尖尖的獠牙，他暴躁，他嗜血，他好斗，他如影武者永不言败的性格一样，只有影武者能够驯服并且驾驭他。

圣武士专职圣灵睁着一双暗藏杀机血红的眼睛，全身坚硬的盔甲让他避免在战斗中受伤，他就如他的主人一般，深沉、仗义，为了正义他会选择牺牲自己。

四大职业，十二种圣灵，每种职业都有相应的三种不同系别的专职圣灵，有的擅长攻击，有的擅长保护，有的擅长治疗，有的是雷系，有的是火系，有的是冰系……每个宠物都有不同的外表，有的是剑，有的是刀，有的是恶魔……

冲破人类想象的宠物技能

说完特殊的外表以后，我们来看看宠物技能是不是也如它的外表一般，非常特殊？在游戏中，玩家会追求好品质的高级装备，难道不是为了更好的杀敌？那怎么获得好装备？也许您会说，打造装备、强化装备。在《百年战争》中，圣灵宠物也能让您更好的杀敌！

不同的圣灵带有不同的技能，圣武士的战斗之灵专攻战斗方向，生命垂危时提高自己的锤击攻击力的顽强意志，提高命中率的精准姿势，使碎骨技能更加有效的强化碎骨，对被碎骨影响的目标造成额外伤害的碎骨之锥、使强化断筋更加有效；坚韧之灵拥有舍身、防御姿势、盾墙、信仰等；勇武之灵拥有盛怒、嗜血姿势、虚弱之击、潜力爆发等技能。

而影舞者的杀戮之灵拥有临危不惧、急闪姿势、双持专精等圣灵技能，隐匿之灵则拥有灵巧步伐、武器涂毒、瞬影、潜行大师；狂暴之灵专精暗杀方向，提高物理暴击率的残忍，暴击时恢复角色的生命值的熟练刺杀，对敌人发动突袭能造成高额伤害的影袭，可以瞬间靠近敌人给予意外的一击的暗影步等等是他惯用的技能！

神射手的荆棘之灵有着生命垂危时增加穿刺攻击力的求生意志、射箭时更快的反应的快速射击、面对靠近的敌人也能游刃有余的面对近程射击、提高暴击率致命射击；而自然之灵则拥有生命垂危时增加闪避的丛林之子技能、提高移动速度的同时也提高元素抗力的猎豹姿势、对自己周围的目标发动无差别射击的乱射以及闪避了攻击后对敌人造成反击伤害的反射姿势；治愈之灵则拥有聚精会神、治疗之风、守护之盾、强化体力祝福等圣灵技能。



魔导师专职圣灵分别为烈焰之灵、寒冰之灵、雷电之灵，他们分别掌管着火、冰、雷三种派系。火焰亲和、烈焰铠甲、烈焰灼烧、火神印记的圣灵技能是烈焰之灵专攻方向。寒冰之灵擅用寒冰亲和、寒冰铠甲、强化冰刃箭等冰系技能。雷电之灵则喜欢使用闪电亲和、雷霆铠甲、虚弱电击、快速施法等圣灵技能。

在《百年战争》中，圣灵宠物就如一件万能的装备，他可以提高您的防御，提高您的攻击，提高您的速度，提高您的暴击……他能给您带来近15种类型丰富的属性加成，让您的属性全面提升。此外，他还能不断的成长，不断的强大。他还能融合其他宠物，使自己富有更多的力量，以帮助您度过重重难关！他还可以和您融合，实现你对不同职业方向转化的梦想！

心动不如行动，赶紧加入到《百年战争》的体验之旅吧！

成吉思汗 新手必读之《成吉思汗》升级攻略

升级作为游戏的主要娱乐点，无疑是每个游戏中的头等大事。《成吉思汗》中也不例外。没有了等级，意味着不能去更高级的地图、不能穿更高级的装备，不能学更多的技能……不能体验更多的游戏内容，更不能以等级优势去欺负人。因此，等级无疑是玩家们首先考虑的问题。那么，怎样快速的升级，也成了玩家们最最关心的事了。那么，刚入游戏还在迷惘的你，有适合自己的方法吗？你又知道哪些升级的方法呢？



任务升级

无论哪个游戏，任务升级无疑是最普遍的升级方式。一般来说，任务分主线和支线，主线任务无疑是带有引导意味的，能帮助玩家们熟悉职业和游戏，以及开阔新地图，指引玩家到不曾去过的地方。而支线任务更多的是经验和物品奖励，为升级而准备。

《成吉思汗》中有极为丰富的剧情，而这些剧情正是在任务中体现出来的，不管是主线还是支线，都有极为饱满的剧情。可以说，《成吉思汗》是一款很适合的剧情游戏，因为那丰富的剧情一定让剧情党们大呼过瘾目不暇接。因此，任务升级也成为了剧情党们的最佳选择了。游戏最开始玩家便作为生活在拖雷部族中的一名草原勇士出现，在苍狼等三位长老的帮助下迅速的熟悉游戏操作和职业。在此同时，玩家也很快的从一级开始迅速的成长起来。而当玩家到达10级时，便可以去到各国的王城，正式开始自己的冒险了。当然了，一切只是开始，玩家们将通过王城的记忆之门，穿越到百年前的草原上，与年幼的成吉思汗相识，然后助他获得自己的爱情，建立起自己的军队，帮助他一统草原，君临天下。整个主线故事娓娓道来从容不迫，仿佛一本巨大的史诗一般在眼前展开，而这其中也有令玩家们眼前一亮的小惊喜，比如说，我们可以在游戏中看见郭靖、华筝等人物。因此，作者建议剧情党们选择这样一条升级路线，在做完主线之后，再来进行支线任务，如果支线任务做完等级还是有些欠缺的话，不妨去跑日常任务，在获得经验的同时，赚些钱来。此外，《成吉思汗》中有极为贴心的自动寻路系统，玩家们只需要点开任务追踪，然后点击人名，就能自动跑到想去的地方了，因此在任务的时候路痴们可不要忘了哦。



打怪升级

应该来说，打怪练级是最枯燥最无聊的一种了，然而想来，冲级狂人们通常会选择这样的方式，因为这种方式最为直接了。打怪升级需要的是充足的药瓶，良好的装备和好的耐心。因此，应该说RMB玩家最适合这样的练级方式。不过，如果你是非RMB玩家，又同时想要打怪升级的话，那么先去将生活练起来吧，事先自己动手准备足够的药水，然后组上三两朋友，找到一个安静人少的地方，就可以放心的开始练级了。而《成吉思汗》中的自动挂机功能更省却了玩家们单调的打怪时间，安心的设置好技能，准备好药品，组好队友，占好地方就万事皆宜。

副本升级

《成吉思汗》游戏中有形形色色的副本，从囚龙岛到黄金矿洞到永夜天牢和和氏璧，以及财神殿等等。《成吉思汗》中的副本数量绝对不算少，甚至说是一路可以伴随玩家成长的。因为副本是自适应等级，所以很大程度上为玩家们提供了便利，因此成为一条不错的升级之路。副本升级无疑是对每个人都有诱惑的，不枯燥，刺激，而且最重要的是可以拿掉落和声望，可谓是一举数得。只是，应该说副本升级对玩家的要求十分高。首先需要的便是一个好的固定队，也就是亲友团了。能够随叫随到的亲友团自然十分少，而要升级，能够在有限的时间内，多扫荡几次副本的队伍则更少了。何况，副本的开放是有时间限制的，亲友们难免会有时间冲突，而野队则难免会有效率的问题。总之，副本升级不能算是一个极佳的方式，除非是骨灰级玩家，否则刚刚进游戏的玩家们，还是安心任务和打怪的好了。



除此之外，还有各式各样的活动，如十八魔君，大都美丽会，肝胆相照等，这其中作者最为喜欢的是大都美丽会，不仅有趣新颖，还可以瞻仰到名人“杜十娘”，唱下芝华士、路易十三等，与此同时也能获得经验与声望威望。也算是给诸位玩家们在腥风血雨之余，提供一个小酒馆休憩片刻，完全的放松一下了。玩家们不妨在累了的时候来做做活动，轻松之余一样也能升级，可谓是两不误了。P

城战、副本，《大明龙权》的极致追求



《大明龙权》以大明朝正德年间铲除阉党、抗击倭寇的故事为背景，主打“城战”的硬派PK网络游戏。作为2D游戏，《大明龙权》默认视频显示模式是平常大家看电影时的3：15，为凸显打斗感，游戏人物受到攻击时，电脑屏幕上会出现“好像被砸破一般”的花纹，诸如此类细节都颇为有趣。





门派简介

《大明龙权》在游戏中共有四种职业，分别是：冲锋陷阵的近战职业破军门，拥有最高法术攻击输出的天魔门，擅长游击战的穿云社以及奶妈职业正一道。

先说每款游戏都拥有的战士职业——破军门。破军门拥有最高的血量，同时可以切换两种光环，分别是七杀（增加攻击）和金钟罩（增加防御），当然这两种光环不能同时使用。

对于法术攻击最高的职业，天魔门是整个游戏最为重要的职业之一，同时天魔门的控制技能也异常强大。无论打架PK还是副本任务都是必备之职业。

穿云门是游戏中唯一远程物理攻击的职业，就笔者的游戏感受，穿云门是一种极需要技巧操作的职业，无论是走位，技能的释放还是远程偷袭，群体治疗，都需要高人一等的意识。所以如果你是个喜欢操作、意识强大的玩家，那么穿云太适合你了。

最后说奶妈职业正一道，正一道不仅拥有强大的治疗技能，还有很强的法术伤害输出，只要操作得当，基本上不会被杀死，而且在游戏活动中也是相当吃香。只是这种职业少了些霸气，可能不是很适合喜欢PK的玩家。

特色系统

《大明龙权》的技能系统是比较常见的加点系统。加点需要消耗精元和大量金钱，因此加点路线和侧重点就需要有所考虑。

最让笔者喜爱的是副本系统和城战系统。在困难模式下的副本，如果不重视团体配合，只一味单打独斗，基本上一辈子也过不了一次。难度真的相当大，一个走位失误，一个技能按错，都有可能导致灭队。



城战则是《大明龙权》的灵魂系统。每周六晚的城战是所有公会、所有玩家翘首以盼的活动。尤其攻城一方，除去普通厮杀外，还可以打通地道偷袭；购买冲车、云梯等等。完全再现古代攻城战的惨烈。可以这么说，玩《大明龙权》，就是玩城战的。

另外大明的势力系统也比较出色，明、义、侠的三分天下。忠君爱国的明，义薄云天的义是可以相互PK的，而且不会红名，身处江湖的侠则可以置身事外。但在城战时，侠可以自由选择帮助明军或者义军，成为城战中的绝大变数。

装备系统与其它同类作品差不太多，不过在武器上加入了“战魂”系统，战魂的好坏直接影响到游戏角色的强大与否。战魂不仅仅可以加成游戏角色属性点，而且还拥有属于自己的技能，并会对游戏中的经济平衡起到一定作用。P

全民PK，人人爱战，《梦想世界》跨服竞技版

《梦想世界》去年10月推出以寻宝探险为主题的资料片“夺宝奇兵”后，梦想大陆内即掀起了一股探险寻宝的热潮，全国上下的玩家在收集宝物和决战上古之神中度过了无数欢乐的时光。2010年4月，《梦想世界》再度重拳出击，推出包含全新地图，全新宠物，全新剧情，以及各位PK爱好者梦寐以求的跨服竞技玩法的“跨服竞技版”，实现所有服务器玩家同场万人PK的大跃进！究竟这次的新版本带来了怎样的新惊喜，接下来就为你详细介绍！

跨服竞技 争夺最强之战

在去年的“天选之战”资料片中，《梦想世界》的高手们体验了和其他服务器顶尖高手竞技的乐趣，通过天选之战的舞台，缔造了一场又一场经典的战斗演出。但是一个月一次的大型赛事已经不能满足一众热血沸腾的高手，于是在“跨服竞技版”中。更自由方便的跨服竞技活动，将在“天界竞技场”里定期开放。任何服务器的玩家，将能够通过1对1，2对2和3对3的形式，和其他服务器的玩家一较高下！以前总是在论坛里用口水对战，用文字比较谁强谁弱，现在可以真正面对面，刀对刀，谁才是宇宙最能打的，不必再你猜我度了。





如何考验竞技者的实力？“天界竞技场”采用全新的段位系统。每位参加竞技的玩家都拥有初始的段位，通过和其他玩家的比试，累积了胜利场数后，可以获得段位的提升！每提升一个段位，你都必须和同段位的玩家共同争夺升级的名额，万一不幸连败，还有可能降级。段位越高，表示在全部《梦想世界》玩家里，你拥有越高的实力！能够登上最高段位的人，毫无疑问将是最强的梦想世界玩家！

迷宫二度探险 决战秦皇陵

倍受玩家好评的迷宫探险系统，在本次“跨服竞技版”中再接再厉，誓要把探险精神发扬光大！冒险家行会开拓探险新路线。带你深入秦皇陵，寻找昔日强秦的踪影，探知一代帝王秦始皇的丰绩。让玩家津津乐道的宝物收集系统，在本次秦皇陵探险中将继续发挥神奇功效，在迷宫里发现的每一件宝物，都将成为发现者的收藏品，全部集结在收藏册里。记录着你的辉煌探险史的收藏册非常精美，还可以随时拿出来向朋友展示你的战绩呢！

让探险更富娱乐性的随机迷宫系统和解谜系统，在本次秦皇陵探险中同样得到延续，探险者将面对全新的谜题挑战！还有全新的151个宝藏，包括了夏、商、周、春秋战国、秦朝等历代文化艺术结晶，都是属于你的收藏品。探险过程中，你更可能遇上春秋战国时期的名人大将，和它们来一场比试。而那位历史上统一六国，称霸中原的大Boss秦始皇，还将幻化成龙形态，在皇陵等待最强探险者的挑战。这位曾叱咤风云的霸主，实力究竟有多强，把他击败将得到怎样的荣耀和奖赏？就留待大家亲身体验吧！

集结新力量 决战魔界强敌

紧张刺激的《梦想世界》主线剧情将在“跨服竞技版”中超展开。通往魔界的道路将被打开，在曾经的魔界和天界决战的峡谷上，新的敌人和新的同伴集结，新一轮大战随时打响。105级和120级剧情任务全线开放，让你体验暴风雨前夕的震撼感受。





伴随着全新地图“魔晶要塞”和“圣痕峡谷”的开放，带着几分神秘的魔界生物来到玩家的眼前。四大全新召唤兽，魔晶龙，腾云兽、幽魂、地狱犬悉数登场，曾是魔界中土生土长的生物，将成为正义一方的宠物，运用它们的天赋技能，和玩家联手对付魔军！

一直是每个玩家梦寐以求的珍兽坐骑，在“跨服竞技版”中再添新成员，两大光明珍兽：要塞陆行鸟和夜豹，两大黑暗珍兽：魔晶草和魔晶暴龙，携手隆重登场。四大新坐骑造型出众，各具特色。彪悍，可爱，勇猛，搞怪样样俱全，必能让你爱不释手，难以抉择。

除了以上精彩内容，《梦想世界》“跨服竞技版”还带来了为新手玩家而设的全新30级副本任务，不用再等升级，立刻可以体验穿越时空的乐趣！另外还有全面进化的官方博客，功能强大。想分享游戏心情，结交志同道合的朋友，更方便更容易。

新宠新坐骑新迷宫，还有无服务器限制、真正全民竞技的“天界竞技场”，《梦想世界》“跨服竞技版”精彩满载，喜欢回合制竞技的朋友值得一试。

抗战 英雄传 ONLINE
kz.zqgame.com
国内第一款军事作战网游

梦回1937
英雄之路从《抗战》开始



《抗战——英雄传》是首款以八年抗日战争为背景的2D角色扮演网游，游戏包括六大职业、宏大的战争场景，真实历史战役副本，休闲的生活技能，空战系统、贴近战争气息的部队系统、万人跨服军演、个性经济系统等诸多亮点，勾勒出了一部抗击日寇的战争史诗。

金戈铁马，是男儿的梦想所在，枪之所指，鬼子灰飞烟灭。一个个满怀热血壮志的玩家，穿越时空重回1937年，进入到战火纷飞的《抗战》世界，从军入伍打鬼子。在这片爱国玩家活跃的战场上，一段段精彩的故事正在上演。

与看枯燥的历史课本相比，《抗战》写实风格的游戏背景更加吸引玩家们。因为在这里，每一个钟情于抗战历史的人，都能实现自己的英雄梦。

英雄梦一：保家卫国，笑傲沙场

手擎长枪，狙杀鬼子将军；挥舞大刀，冲击日寇军营。受命于危难之际，救黎民于水火之中。当鬼子的枪炮残忍地向我们的同胞下手的时候，每一个华夏儿女都忍不住那冲冠一怒的愤慨。中华大地生灵涂炭，在亡国灭种之际，我们在呼唤着我们的英雄。从卢沟桥到百团大战，从地道战到地雷战，东至钓鱼岛，北至东宁要塞……有鬼子的地方就有玩家们战斗的身影。六大兵种职业任你选择，从军入伍后，数万人与你一起保家卫国。

英雄梦二：鬼子灭时，成家立业

汉朝名将霍去病曾说过：匈奴未灭，何以家为！英雄们总是因为救国大业而耽误自己的终身大事。然而《抗战》玩家们则没有这种烦恼了。在游戏里，美丽的女兵也都身手不凡，打起鬼子来决不含糊。红色情侣们结婚不仅不耽误大事，还能夫妻同心齐上战场，行成合力一起杀鬼子，让战斗更精彩。



《抗战》别具特色的结婚系统，让英雄儿女们有情人皆成眷属。领结婚戒指、看烟花、抢喜糖、花车游行、闹洞房、拥有独特的夫妻技能和夫妻称谓、系统送祝福……完美的结婚过程让玩家们步入幸福的婚礼殿堂。

英雄梦三：率领千军，征战四方

英雄不一定是寂寞的，出色的英雄们往往具备统领千军万马作战的能力。让孤独感随风而去，在抗战中，你从来不是一个人在战斗！因为你还有一群生死之交的战友兄弟！

《抗战》的部队系统大大增加了玩家们之间的互动性。玩家可以组建自己的抗日军团，过把做团长的瘾。集团军式的跨服战、整个部队群殴鬼子Boss、精致和实用的八一勋章、海量经验的部队任务、热血淋漓的敌占区演习，多重精彩的部队玩法设置更是让玩家切实感受到集体的存在，也为战士们提供了更广阔的成长天地。

保家卫国做英雄，英雄之路，从《抗战》开始！

《抗战OL》以八年抗战红色历史为题材，永久免费、零门槛进入、24小时副本活动制、113项真实历史战役副本、192种绚丽战斗技能、海陆空立体式激战玩法，支持万人跨服盛大军演，曾获得2008年度十佳2D网游、2008年度十佳原创网游、2008年度十佳反外挂网游、2009年十佳国产原创网游等多项奖项，掀起一场红色民族网游新狂潮！



《暗夜传说》带你潜入吸血鬼的世界



德古拉惊情复活，暗夜灵魂嗜血震颤，吸血鬼来了！

这里小编给广大喜爱吸血鬼的粉丝们，带来一个振奋人心的好消息！由中国领先的网络游戏开发及运营商网龙公司倾力打造的吸血鬼网游扛鼎之作——《暗夜传说》即将于4月份开启暮光内测，届时大家不但可以亲身体验它的魅惑与震撼！更可以获得官方送出的内测豪礼，这么好的机会，大家一定不要错过哦！现在小编先给大家透露点游戏的特色和亮点吧。

横亘千年的中古传说



《暗夜传说》着力还原了吸血鬼这个与人类历史形影相随的神秘种族。这个种族既不是神，也不是魔，更不是人，就像是被上帝遗弃的天使，是黑夜的主宰，是夜幕下吸食鲜血的无情猎人。他们时而是优雅苍白的皇家贵族，时而是满腔愤懑、想要走出孤独诅咒的复仇使者。他们拭去嘴角的血痕，重新定义世界。

劲爽的实时打击

《暗夜传说》的PK系统，小编要特别提一下，因为它重新定义了目前网游PK的巅峰标准，给我们带来了“真实格斗”的劲爆感受。所谓实时打击，意思是目标角色会因为受到不同动作的攻击会有不同的被打击反应，一举一动都非常的逼真。在《暗夜传说》中，不管怎么被打都是一个反应的时代终于过去了。配合上，网龙公司最新研发的“物件破坏”系统，使得《暗夜传说》的画面更加真实。游戏中铁闸、桌子、木箱，都能在玩家的攻击之下被破坏。物件暴裂，碎片飞溅等逼真细节让人有一种身临其境的感觉。《暗夜传说》的PK让人无可挑剔，看着木屑飞溅、树木轰然倒塌，这种真实感真的让人如痴如醉。



好莱坞般电影式任务

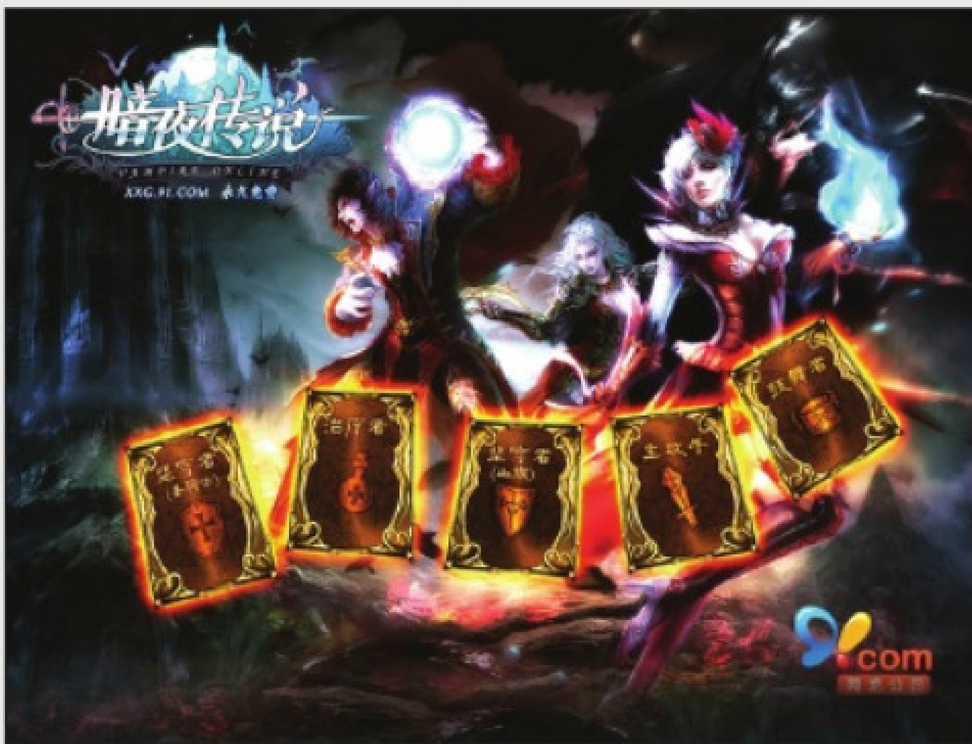
喜欢吸血鬼的人，往往都喜欢吸血鬼背后的那些故事，从科学怪人到德古拉伯爵，从《惊情四百年》到《暮光之城》，背后的故事才是人们“沉迷”的原因。

想象一下，在黑幕笼罩的古堡里，蝙蝠出没，浓重的血腥味似乎说明这里有吸血鬼。在忽明忽暗的楼道有一个赏金猎人小团队，其中的一位猎魔游侠一边清理着骷髅，一边在小心翼翼的前进。突然，游侠队长被一束光线牵扯进了一个七彩光门里面——而他的同伴们，却生起了一种羡慕的眼光，因为他们知道，一段惊险神秘的寻宝之旅，已不经意间向队长打开了穿越之门。



特色组队系统颠覆传统

《暗夜传说》本身拥有四大职业，分别是来自人族的圣骑士、游侠，还有血族的战士以及法师。如果你组队，那么队伍能赋予你新的角色，你能够在队伍中担任着队伍的坚守者、主攻者、治疗者还有鼓舞者。而这些第二职业的出现，让善于攻击的攻击更强，善于防守的固若泰山，同时还有你意料不到的医生和专业状态加成者。正是这些第二职业的出现，使得能者更能，让玩家享受的不仅仅是强者的震撼，更是职业的多变！



神秘暗黑生物嗜血登场

《暗夜传说》的宠物系统无疑更神秘也更贴近真实。圣殿骑士可以驯养战马，征战沙场；猎魔游侠携带猎犬，探索每一个未知的暗黑角落；属于黑夜的血族战士，更能召唤只属于地狱的嗜血恶魔；而最为神秘的血族法师拥有着驾驭同样神秘的暗黑生物的不凡能力，诡异的黑猫，警惕的猫头鹰都是不错的选择。不同职业搭配专属的特殊伙伴，必能引爆最强的潜藏合力！

小编介绍了这么多，自己都快受不了！大家是否也已经跃跃欲试了呢？是否想立刻加入《暗夜传说》的迷离世界中呢？快来吧，4月份开启的暮光内测，只等主角的出现！

官方网址：XXG.91.com

《完美前传》冒险任务 探寻海洋深处的秘密





广阔的海洋，那么的神秘，吸引着无数的人们去冒险、探索。海洋的深处究竟隐藏着怎样的秘密？《完美世界前传——人鱼传说》的推出，让一片沉寂海底千年的古城重现大陆，带领玩家们开启了三万里海底世界的奇幻探险之旅。

那么，在完美大陆的深海里，有哪些不为人知的秘密呢？就让我们跟随《完美前传》的海洋冒险任务，冲破平静的海面，去探寻那些奥秘！

海洋寻宝——湮没的宝藏

在古老的岁月中，曾经有许许多多汐族之人来到大陆之上游历，而其中最著名的就要数大军事家陆横。他是一支佣兵部队的首领，在几千年前领导军队南征北战，常胜不败，后来甚至在大陆上买下了一块土地，做了国王。当然，这一小国在完美世界的历史上不过是昙花一现，在陆横死后不过几十年就消失无踪。不过这些都不重要，重要的是，陆横的宝藏传说，却永远留在了书籍之中。据记载，陆横的佣兵团曾被数十个国家所雇佣，足迹几乎踏遍完美半个大陆，在那时候，有数不清的宝藏被他们分批埋藏在水底，从此再也没有人见过……

在完美世界的各处水下，相传埋藏着古时候汐族遗留下的十处宝藏，只不过这些宝藏的位置现在只有鱼妖的一支小部落才知道，在人物达到19、29、39、49、59、69、79、89、99级时去找相应的NPC，他们会告诉你这些鱼妖的下落。

领取NPC如下：

级别限制	地点	NPC
9	碎梦岛	鱼妖短尾
19	惊涛城	通商使节李寻梦
29	祖龙城	船夫
39	渔村	多宝胡僧
49	剑仙城	剑仙城游商许景悠
59	寻梦港	寻梦港生物学家
69	孤云礁	裁缝陆喜儿
79	寻梦港	寻梦港长老
89	万流城	神秘图书管理员
99	雪崩村	白穹

在了解到鱼妖的信息后，玩家可以根据任务找到鱼妖的具体位置，在那之后，如果你可以询问出宝藏的详细地点，之后的事情就是找到那里，杀死守护的怪物而已了。

穿越时空－龙宫探险

龙族，曾经是一个万分尊严的名字。他们坐拥四海，以及大大小小的江河湖泊，展变化之术，显祥瑞之兆，受到世人的敬仰。人们视龙为不可亵渎的高贵之物。东海龙宫则是我们在各种神话故事中了解到的场景，一个令人向往的海底世界。

然而随着岁月的流逝，安逸的环境使龙王渐渐失去了忧患意识。龙王逐渐变得苍老而没有进取心，法力也大不如前。他们后代甚多，却良莠不齐。随着优秀的龙子龙孙成为了如来，龙宫几乎只留下了一批纨绔子弟。几千年来，骄奢的龙宫子弟屡犯天条，使得祖辈积累的威严荡然无存。他们再也不是当年叱咤四海的水中霸主，而是变成了偏安一方，只会布云施雨的下界小神。然而龙族之中也并不是所有人都忘记了身为龙的尊严。在这里，我们俨然发现，龙王依然带领着他的子孙们守护龙宫，虽无大志，但仍旧令人敬佩。假如东海龙宫令你十分向往，请跟随我们一同走进龙宫！

首先，进行“龙宫探险”任务的玩家等级必须达到60级，与各大主城的地产官员对话便可进入龙宫。



进入龙宫后，玩家将自动接到“龙宫探险”任务，放弃此任务玩家便被传送出龙宫。龙宫共有两个任务，分别是龙宫残章系列和潜龙封印任务，在完成这两个任务之后，便可以召唤出“龙宫探险”任务的最终Boss——九龙子.螭吻。

具体的任务流程如下：

龙宫残章系列

接任务NPC：鲛灵儿

接任务地点：龙宫

任务描述：当龙宫那场剧斗结束之后，龙宫残章也连同龙宫中的财宝一样被淹没在废墟中。帮鲛灵儿找回龙宫残章中卷。

潜龙封印任务

接任务NPC：鲛灵儿

接任务地点：龙宫

开启任务道具：银龙令1个

开放时间：每周二晚20:00－24:00

任务描述：雪衣道人发动上古阵法八阵图之后，曾留下一句话，五百年后，八阵图解，龙神出世，到时候会有一个少年承天之命来化解这场劫难。

“龙宫探险”任务将会在每周二的20：00到24：00之间进行。龙宫中藏有大量的宝藏，玩家调查宝藏将会有惊喜。同时，龙宫之中地形复杂，为了更清晰地辨别方位，玩家可以打开右上角的区域预设标记点，根据里面提供的方位来进行活动。

作为七贤任务不可或缺的一部分，“龙宫探险”是获取橙色灭天神器的必要步骤。想获得足以称霸完美大陆的七神器么？还等待什么，赶快踏上七贤任务的征程吧！P

《剑网3》高级10人秘境战宝迦兰简单攻略

前言

《剑网3》目前的最高端10人秘境战宝迦兰开放已经有一段时间，不少比较职业的帮会已经顺利打通了该张地图。但是，本着实现共同富裕的理念，草影还是要借贵方一块宝地在这里为那些还在苦于奋斗的朋友们简单谈一谈这个秘境的心得，希望能够给大家一些帮助。如果你是一个高手，那么完全无视这篇文章的存在吧。



1号Boss　王海银

这个Boss难度非常低，Boss的技能全都可以驱散和打断。只要万花的脑子里没有少根弦，基本就没有问题。Boss用碎骨的时候要及时打断，天策也可以用御直接抵消——这正是我们启用天策作为MT的原因，只要配合好不会有任何问题，DPS在不OT的情况下尽情输出，没有什么可注意的地方。Boss在吟唱熊熊熊的时候需要打断，不然灭团指日可待，这里还要注意熊是不吃嘲讽的，DPS们别不管不顾的就输出，控制不好仇恨被熊啃成爆米花别怪我没提醒你。

2号Boss　朱癸

销魂烟全程会不间断的发出，所以朱癸的整个战斗过程都是在移动的。这场战斗主要是考验MT对时间的把握，MT应该尽量贴着墙围着全场绕大圈，除了近战和MT以外其他的人都在中间就可以避免中毒。MT跑慢了会被毒死，跑快了容易撞上毒尾巴。减少近战角色的数量可以减轻治疗压力——这里不适合菜刀党的生存。除此之外需要注意的就是镇龙头要及时打断，避免MT被秒，这里仍然推荐天策作为MT可以用御来抵挡镇龙头（和尚有点悲剧）。葵之甲一定要驱散，不然你越打他血越多，DPS也看清楚了，没驱散前别跟疯狗似的低头就打，不少团队就是因为存在这样的DPS而让Boss变成满血的。

3号Boss　平等王

千万别被对方名字所欺骗，如果你认为平等王很平等——会用AOE攻击所有的玩家就错了，其实只跟MT有仇。王手截脉和火里栽莲会免疫王眼镇魂，所以MT不会沉睡，其他人沉睡的话，MT就随时有可能孤军奋战，这是一件非常危险的事情。这场战斗的主要思路就是不打断王手截脉和火里栽莲，这两个技能根本不会对MT有致命伤害，同时还有利于免疫王眼镇魂。同时我们需要尽量打断王眼镇魂，这个技能是导致MT被秒杀的罪魁祸首。另外因为佛心融雪的存在，需要注意的就是MT需要合理的利用自己的内力，避免空蓝而被秒杀，这里同时也在考验DPS的速度，尽快的结束战斗就可以避免MT空蓝了。



4号Boss　掌火

这可以说是战宝迦兰中团队压力最大的一个，因为烧云这个技能的存在，这场战斗的站位需要十分讲究，我们的做法是全员在互相保持4尺以上距离的前提下尽可能的站在靠近角落的一个地方，当烧云开始发作后迅速调整位置，然后站在火焰附近准备迎来下一次烧云。MT需要注意的就是一定要保持Boss背对着大家，被燎原烧到的感觉绝对不会很爽。面对Boss的攻击和DOT的叠加，对MT的治疗压力也将逐渐上升，同时你还会惊喜的发现全员的治疗压力也在上升。所以这场战斗最根本的因素就是速战速决。这个Boss最讨厌的地方就是他死的时候会很激动，造成10尺范围内所有玩家25000点伤害，掌火快死的时候近战可以迅速撤离，只留MT一人就义即可。

5号Boss　镇恶王

首先我们需要两个和尚来作为坦克，轮流抗住Boss。坦克首先保证Boss背对大家，DPS和治疗不要总是幻想着可以躲开，随机的破冰掌会让你举步维艰，最好的保障就是站在Boss的后面。所有远程职业和治疗都应该在Boss 20尺之外，避免被冥冰掌影响到。每次MT被破冰真气打中时，另一个T就要立刻接怪，反复交替。Boss会在整个战斗过程中每下降20%的血就会召唤一次小弟，一共召唤四次。另外还需要注意的就是当Boss生命低于20%时会狂暴，大家根据自己爆发技能的CD时间提前安排好，争取在这个时候能够火力全开，这个阶段打的过慢的话MT必挂无疑。



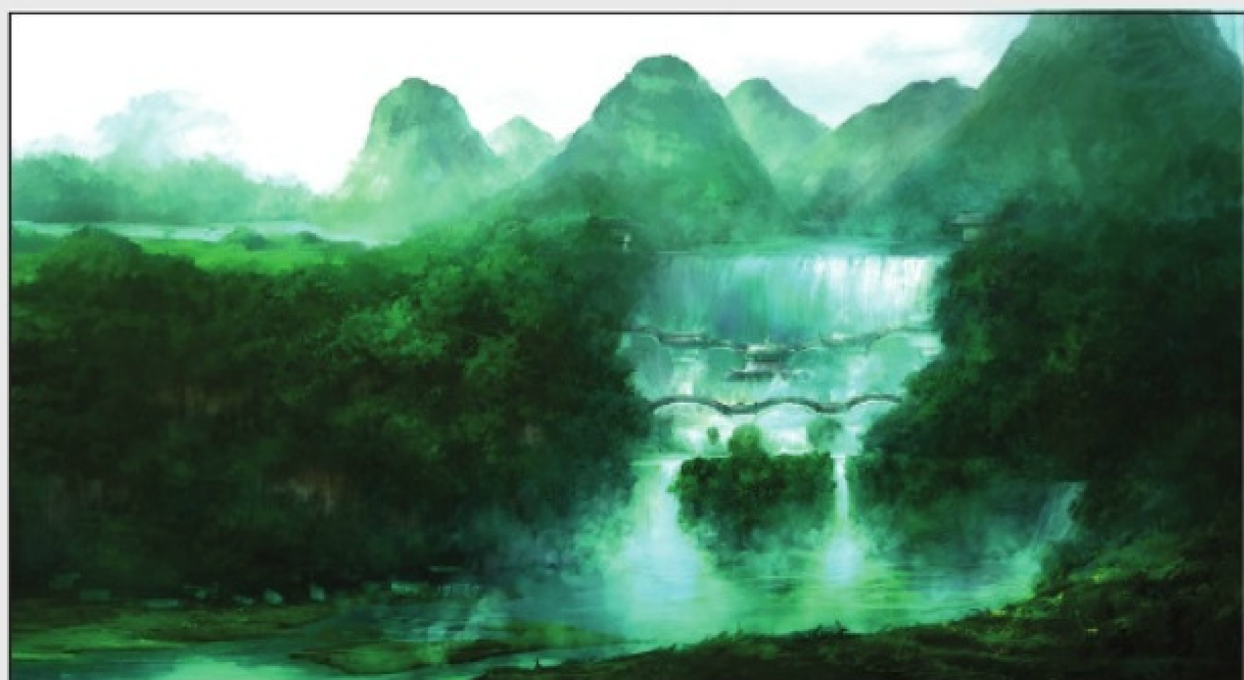


6号Boss　三圣僧

三个Boss一起出现非常容易让场面变得混乱从而引起灭团，两个和尚需要分别拉住吞云和饮火，餐风因为攻击力比较低，一个DPS装备的天策完全可以应付。三个T必须分散站位，由于后面需要MT换位，所以互相不要站的太远，18尺正好。首先所有DPS应该全力攻击餐云，让他尽可能少加血，万花注意及时驱散他的盾。其他两个Boss分别会阴阳两种DEBUFF，分别让MT受到相应的伤害提升30%并且可以无限叠加，我们应该根据自己队伍中MT和治疗的能力进行一些简单计算，DEBUFF叠加到一定层数时，两个T立刻嘲讽对方的Boss进行互换。远程DPS和治疗应该和两个T站位成等边三角形，也就是说刚好18尺的距离，避免被AOE。

由于篇幅有限，草影只能给出每个Boss需要特别注意的一些细节，其他的地方就等着大家自己去慢慢体会了。

《天龙八部2》新门派慕容世家特色详解



这一年，江南水乡之地凭空冒出了一个新兴门派慕容世家，掌门乃是神秘老者慕容垂。开宗立派后，慕容家传绝学吸引了无数习武之人前来拜师。在慕容胜、慕容杰、慕容青山等慕容世家核心弟子的倾力协助下，慕容世家的实力突飞猛进，很快便成为了江湖第十大门派，与九大门派分庭抗礼。

这一日，慕容世家武学导师慕容青山在演武广场传授新弟子们精妙武学。

“关于武功套路，世人皆以‘近战外功、远程内功’为定律，可我慕容家的弟子偏偏不稀罕这陈规旧俗。我慕容家的武学自成一体，走的乃是‘近战内功’路线，待对手近身后，以内劲伤敌；浑厚的内力挟带着纯正的玄攻伤害，令人防不胜防。所以，新进的弟子，首先要摆脱传统的束缚，颠覆自己的思维，方能将慕容武学发扬光大。”慕容青山教导道，“大家还要什么不明白的，尽可问我。有道是‘知之为知之，不知为不知’，不知者尽管提出来，为师替你们解疑。”

慕容青山此言一出，底下的弟子们立刻像炸开了锅一样，相互讨论着。慕容青山脸上挂着淡淡的笑容，饶有兴趣地看着弟子们的表现。

约莫一盏茶功夫，讨论声停止了。一名相貌俊秀的弟子恭敬地言道：“慕容武学厉害之极，弟子们自然不会怀疑。掌门独闯少林的英雄事迹，想想都让人觉得豪气万千。弟子们对师傅所讲，自然也是深信不疑。只是，弟子们心中有两点疑惑，还请师傅指点迷津。”“你只管问吧。”慕容青山微笑着道。



“第一，习武之人皆知，内功强大的高手，往往气血不足、防御偏低。譬如那武当、逍遥等门派，虽有雷霆万钧的内劲，却不敢与明教、少林等外功门派近身作战。我慕容家的武学亦是内功路线，为何敢于肉搏攻击强大的近战门派？”这名弟子问道。

“哈哈！问得好。”慕容青山大笑，“想那武当、逍遥等派，内功固然强大，但却没有提升筋骨、强健体魄的精妙武学，那薄弱的外功防御怎能敌过近战门派强大的外功伤害。我慕容武学虽然也是内功伤害，但其中更有强筋健骨的内容，学会之后，气血大增、内外防御皆属上乘；如此一来，何惧那外功伤害？确切地说，应该是近战门派怕我们。近战门派内防低，这是一个众人皆知的事实。如果我等像寸步不离地跟着他们，那强大的内劲必定会使其陷入万劫不复的境地。”

“哇……”慕容青山的一席话，让众弟子惊叹不已。“师傅说的是。”这名弟子继续问道，“弟子们第二个疑惑，便是能否学到名震天下的‘以彼之道还施彼身’？这一绝技在本门创立前，乃是家传绝学，传男不传女、传内不传外。所以，我等很担心……”

“哈哈哈哈！”慕容青山又是一阵大笑，“自打掌门人创立慕容世家起，慕容家就没有什么家传绝学了。凡是我慕容世家的弟子，只要悟性好、资质高，就可学遍慕容世家所有武学。这其中，就包括‘以彼之道还施彼身’。不知我这样回答，大家听明白了没有？”



“哇，真的可以学‘以彼之道还施彼身’呢！”“要是我学会这一招，九大门派都不惧。任他再厉害的招式，都给我反弹回去。”……慕容青山的话让弟子们很是激动，一时竟忘记回答。

慕容青山微微一笑，正待开口，却见慕容胜往演武场赶来。“师兄。”慕容青山迎上前去。“师弟。”慕容胜言道，“掌门让你收拾一下行装，赶赴苏州。”“去苏州作甚？”慕容青山问道。

“近日，苏州城外忽然出现了一个四绝庄。这个庄子里的人向包括我们在内的十大门派发出战帖，约定在四绝庄一决雌雄。掌门的意思是，正好利用这个机会，击败四绝庄众人，让我慕容世家名扬天下。”慕容胜满怀期待地望着慕容青山。

“师兄放心好了。待我从四绝庄归来之后，慕容世家的威名将会洒满武林的每一个角落！”

一场紧张、激烈、刺激的战斗即将在《天龙八部2》中打响。随之而来的，还有十大门派间的纷争、全新3D界面的华丽视觉效果、华山论剑第一人的精彩角逐、大理城内的温馨祈福活动……《天龙八部2》，给你一个全新的江湖、华丽的江湖、精彩内容无限的江湖。

实惠让利 金士顿正品放心店更贴心

人们在谈及假冒伪劣产品时，就像见到过街老鼠一样，人人喊打。然而山寨手机、山寨闪存盘、假货却充斥在市场的每个角落，即使再小心翼翼，仍有买到假货的可能性。在维护消费者权益、打击假货、扶持正品销售等方面，金士顿做出了表率，一项重要举措就是建立正品放心店，帮助消费者买到称心如意的存储产品。

作为全球存储领袖，金士顿始终在其正品放心店秉承“正品销售、验证真伪、专业服务、品质保证”十六字方针，致力于为广大消费者提供可信可靠、完善周到的服务。截至目前，金士顿在全国已有200余家正品放心店，消费者可通过官方网站或800免费电话极为方便地查询到离自已最近的店铺。



正品放心店 消费者放心购买

金士顿正品放心店绝不售假的郑重承诺，可以说是给消费者吃下了定心丸。据了解，一旦金士顿收到有消费者投诉某正品放心店售假，在经查实后将立即取缔该放心店资格，并处以高额罚款。与此同时，为了确保放心店为消费者提供更完善和高质量的服务，金士顿还专门针对放心店建立了一套监督管理体系，对正品放心店的人员进行多方面的考核和培训。

金士顿正品放心店除了给消费者带来绝对放心且快捷方便的购物渠道外，还能免费提供鉴别真伪服务，并向消费者传授打假防伪知识，不仅将正品放心店的服务质量推上了一个更高的台阶，也为消费者带来了更多的方便与实惠。

3.15活动 享受正品放心店的实惠

2010年3月10日～4月5日期间，金士顿还在全国范围内开展主题为“三月围城，金士顿正品中国行”的活动。

正品放心店促销活动的精美记事本

活动期间，消费者只要在全国任一家正品放心店购买金士顿产品，即可获赠精美记事本。而参加Kingston Blog线上问卷调查活动则有机会获得1500元现金大奖和8GB闪存盘。此外，全国31个城市的电脑城还有丰富多彩的打假防伪活动等着你，不但能够体验多重防伪技术，学习辨别假货的方法，现场购买金士顿产品同样可以获赠精美记事本。赶紧行动，还有更多惊喜送给你，金士顿愿与您快乐齐分享。

“三月围城，金士顿正品中国行”活动首页及电脑城活动时间安排，请浏览http://www.kingstonblog.com.cn/2010315/

金士顿正品放心店

高中生签约知名企业 游戏玩家闯出金色未来

汇众教育本期推荐校区：北京中关村（游戏）校区

今日，当记者连线时，小傅全家还处于喜悦当中。小傅的母亲非常激动，告诉笔者，昨天孩子已经收到了国内一家知名游戏制作企业的聘用通知。说起往事，小傅的母亲一再感慨："回头想想也挺难的。小傅高考不理想，家人为孩子以后的路操碎了心。那时，总是认为成才注定要走高考这个独木桥。没考上大学，就要比别人多走很多冤枉路。让他工作吧，年纪太小，无一技之长，又累工资又低。上夜校吧，统招生都找不到工作，到时候会不会白花了几万元的学费？出国更不用提了，家里虽然不拮据，但也没有那个条件。"

傅爸爸无意中看到的一则关于游戏设计培训的新闻，却改变了孩子的一生。如今，高中学历的小傅，却拥有很多研究生所憧憬的工作。他是如何越过象牙塔，走出这条特例独行的"阳关道"呢？

就大势，才能成大业

如今，傅爸爸对一年前的那个上午还记忆犹新。当在电话中得知儿子的高考成绩时，只觉得一片茫然。让孩子分到文科班，就是想让他"子承父业"，去大学学经济。没想到一次考试失利，却打破了自己多年的计划。

虽然已经过去一年多了，傅爸爸仍记得那条"救命"的新闻："游戏动漫产业被称作21世纪知识经济的核心产业。我国游戏动漫产业近年来以40%的速度增速发展，造成了游戏动漫设计人才的极端匮乏。中华英才网'职场人气排行榜'显示：游戏动漫行业是数字娱乐领域最具潜力的增长点，目前人才缺口达30万以上。"（数据引自：《2008-2010年中国动漫行业市场调查报告》）。

深谙经济之道的傅爸爸和笔者开玩笑说："炒股的人都知道，跟着政策走，紧抓住它的手，涨停就在不远处等着我。所以这条新闻一下子让我重视起来——新行业，新机遇，政府又大力扶持，为什么不尝试一下呢？也相当于给孩子未来一个新的机会。"就这样，小傅和父亲商量后，把发展方向定在了从未接触过的游戏动漫行业上。

有了目标，完成目标的方法同样重要

提及父亲当时的决定，小傅不禁喜笑颜开。他说，这是家里第一次不按规矩出牌："没有看到新闻之前，老爸总觉得搞游戏就是不务正业。"而且小傅曾因沉迷游戏受过父母不少教训。从小到大，小傅从来都是按照父母设定的轨迹来生活。虽然也把做游戏当成自己的理想，但是成绩平平以游戏为爱好的他，实在是不敢向父母道出自己的真实想法。说到此，小傅夸张地拍拍父亲的腿："老爸看不到数据分析，他永远持怀疑态度。"



得到父亲的"批准"后，小傅紧锣密鼓地启动了自己的游戏设计生涯。开始，小傅选择了自学。可学着学着，却发现越学越糊涂。书倒买了不少，但就像小傅自己说的那样："买书如山倒，看书如抽丝。"





小傅发现，想要进入这个新兴的知识领域，必须要通过系统的学习。"经过多次的电话咨询、熟人介绍、实地走访，我和家人选择了汇众教育北京中关村（游戏）校区。毕业后，学院就业部的老师更将我推荐给了知名游戏企业，他们富于团队协作精神，追求高超、精湛的技能，也证明了我们当时的选择是正确的。"

小傅告诉笔者，汇众教育的讲师都是实战项目中磨炼出来的实力派人物，他们不单单将多年的精湛技术传授给自己，而且在感觉、底蕴、创意上都对他进行了点拨和指导

游戏培训，迷局中选对方向

据第三方数据统计机构估算，北京现有各类游戏动漫培训机构达数千家。如此巨大的数量，而又基本处于无政府监管、无游戏规则、无固定模式的三无状态，不禁让人为怀揣着动画游戏梦的年轻人捏了一把汗。

如何选择可信的游戏动漫培训机构？似乎成为众多"游戏动漫控"最关心的课题。然而小傅这个"过来人"却有自己独到的见解："选择培训机构最重要的是要看'三点一线'。三点是师资力量、课程质量、认证公信度：讲师团队是否积累了多年的实践经验；培训课程是否与时俱进，注重实操；毕业证书是否得到社会的认可，都是我们需要仔细考量、斟酌以及推敲的。而一线，即是要看学院是否能联手合作企业，共同搭建良好就业的人才传输线。"

小傅说，当年之所以选择汇众教育，不仅因为学院拥有资深的师资和完善的就业安置。而且他们还根据多年积累的制作经验，设计出一套独特的教学体系：让学生从掌握软件基础，到作品模仿再到独立创作，循序渐进，打造自己的核心竞争力。

最后，小傅妈妈的一席话更道出了天下父母心："当时，总觉得让孩子考上名牌大学，是件很有面子的事情，而如今才知道，优质、高效就业才是最重要的。而且儿子也做上了自己喜欢的事情，父母不就是希望孩子能快乐地过一生么。"

网址：http://zgc.gamfe.com



头牌新闻

《绿色征途》公测，史玉柱首推“绿色网游标准”

■本刊记者 大漠小虾

3月9日，巨人网络在上海召开新闻发布会，宣布《绿色征途》定于3月12日开启“健康公测”。《绿色征途》内测以来创造了最高同时在线人数为40.5万人、活跃用户143.2万人的纪录，巨人网络认为，《绿色征途》是2009年以来最成功的2D即时战斗类网游，成为非人民币玩家首选。



史玉柱以亲身经历讲解发布绿色网游4条标准的来历

巨人网络透露，公测版《绿色征途》在保留《征途》经典玩法基础上，在玩法、装备系统、PK等方面做了调整与变革。其中，装备星星、灵魂、魂魄石等强化道具循环使用系统，让玩家在游戏中的每一份付出和收获都得以保值；还特别推出了怪物天平、比武大会、成就系统、任务委托、家族天卜、足球大赛6个新玩法，进一步提升玩家的游戏体验。巨人网络还透露，公测期间，《绿色征途》将加大道具、装备和材料的产出，玩家可以自己制造并相互交易，非人民币玩家可以通过游戏获取材料，并出售给其他玩家获得游戏币；非人民币玩家将更“强大”——低等级玩家同高等级玩家的装备差距将进一步缩小。调整的目的是让非人民币玩家更轻松，每天玩两小时即可获得90%的游戏收益，成为主流玩家。

巨人网络董事长兼CEO史玉柱表示，《绿色征途》成为非人民币玩家首选，说明其游戏品质和全新商业模式得到广泛认同。总结《绿色征途》成功经验，史玉柱首次提出他心目中的绿色网游4条标准：好玩、不黑、不累、公平。史玉柱透露，《绿色征途》在设计之初就主要面向非人民币玩家，采用了全新的经济系统，缩小了付费用户与非付费用户之间的等级、装备差距，大幅度取消增值道具，显著降低了玩家的消费水平。经过5个月的测试，多项倾向于非人民币玩家的措施得到了玩家的积极反馈。

腾讯游戏总裁任宇昕认为，《绿色征途》不仅游戏设计非常出色，并且针对非付费玩家做了很多特殊设计。完美时空董事长兼CEO池宇峰表示，《绿色征途》在商业模式和关注非付费玩家利益方面做出了有益的探索，对行业发展具有积极的促进作用。17173总经理张捷认为，《绿色征途》在商业模式上大胆创新，关注非付费玩家利益，得到了玩家高度认可。

在2008年的ChinaJoy高峰论坛上，史玉柱曾表示，巨人网络将进一步探索免费模式，目标是大幅降低玩家付费水平，扩大付费玩家基数。而在刚刚公布的2009年第四季度财报显示，巨人网络当季最高在线人数达139.1万，活跃付费账户数达113.8万，平均同时在线玩家人数达48.5万，玩家总数、付费玩家总量均大幅增长，玩家付费水平则明显下降，达到了两年前的预期。P



晶合热点

Onlive公布“云计算游戏服务”计划

在2010年游戏开发者大会（GDC 2010）期间，Onlive正式宣布“云计算游戏服务计划”将于6月17日正式上线并开始为用户提供服务。该服务是以云计算为基础，将游戏进程在服务器端运行，客户端仅保留最低限度的操作与接收设备，用户游戏时，服务器将通过网络把游戏的影音即时压缩传输到客户端，让用户得以摆脱硬件的限制，仅通过OnLive客户端就可以体验到各个平台的游戏。据悉，OnLive将采用月费制收费方式，每月收取14.95美元，此外玩家还需要支付购买或租赁个别游戏的费用。目前，Onlive已与EA、Ubisoft、Take-Two、Codemasters、Epic Games等众多欧美游戏厂商达成合作关系，已经可以提供包括《质量效应2》《刺客信条2》《龙世纪——起源》等热门PC游戏的服务，还将在今后逐步增加电视游戏相关服务。据Onlive介绍，用户只需在电脑上安装其客户端软件并保证5Mbps的宽带网络即可顺畅体验游戏，今后还将推出独立运行的专门接收装置“微主机（Micro Console）”来满足用户对电视游戏的需求。由于网络带宽与延迟的限制，OnLive初期将只对北美部分地区提供服务。



《太空堡垒卡拉狄加》网页游戏将于今年秋季面市

美国科幻剧《太空堡垒卡拉狄加》（Battlestar Galactica）的版权所有者环球影视公司于近期表示：根据该作品改编的网页游戏预计将在今年八、九月份面市。

由NBC旗下的Bigpoint负责开发。据Bigpoint介绍，针对该剧进行的网页游戏改编工作从2007年就已经开始，游戏系统的完成度很高，



空战、太空冒险、玩家互动等元素无论是对科幻迷、该剧的忠实观众还是网页游戏玩家而言，都非常具有吸引力。Bigpoint在2010年游戏开发者大会（GDC2010）上公布这部作品的同时还宣布游戏将免费运营。

韩国文化体育观光部加大力度强化防沉迷系统

早在2008年初，韩国文化体育观光部就曾表示打算引进中国的防沉迷系统，用来防止韩国青少年对网络游戏的沉迷，而这一计划直到今年才正式开始实施：韩国文化体育观光部于近日宣布将投入防沉迷系统的预算提高10倍（从之前的5.2亿韩元提高到现在的52亿韩元）并与韩国游戏产业协会共同发布了强化防沉迷系统的相关计划。该部门相关负责人表示，防沉迷系统将首先引入易令玩家沉迷的



MMORPG，逐步添加疲劳度系统，并且对沉迷游戏的行为加大惩罚力度。此外，该计划的内容还包括对沉迷网络游戏的玩家进行一系列治疗的步骤，以及一系列以打造健康的游戏文化为主旨的教育讲座的相关策划。

《地下城与勇士》韩服公布今年上半年更新计划

人气动作网游《地下城与勇士》开发商韩国Neople于近期召开的一次玩家座谈会上公开了今年上半年更新内容。据悉，主办方从预先申请者中选拔了50名玩家参加这次座谈会，除公布更新计划之外，还现场征求了玩家的意见并对玩家提出的问题做出了回应。官方公布的更新计划包括新增2个古代地下城、对现有全部角色的技能做出进一步调整、平衡，为部分职业增加数个新技能，对决斗场进行全面改版，开放跨服PK和随机配对系统，此外还增加了玩家间不可相互交易但同一个账号下的不同角色可以共同使用的“账号归属物品”，以及对同账号内所有人物通用的“账号仓库”等新内容。

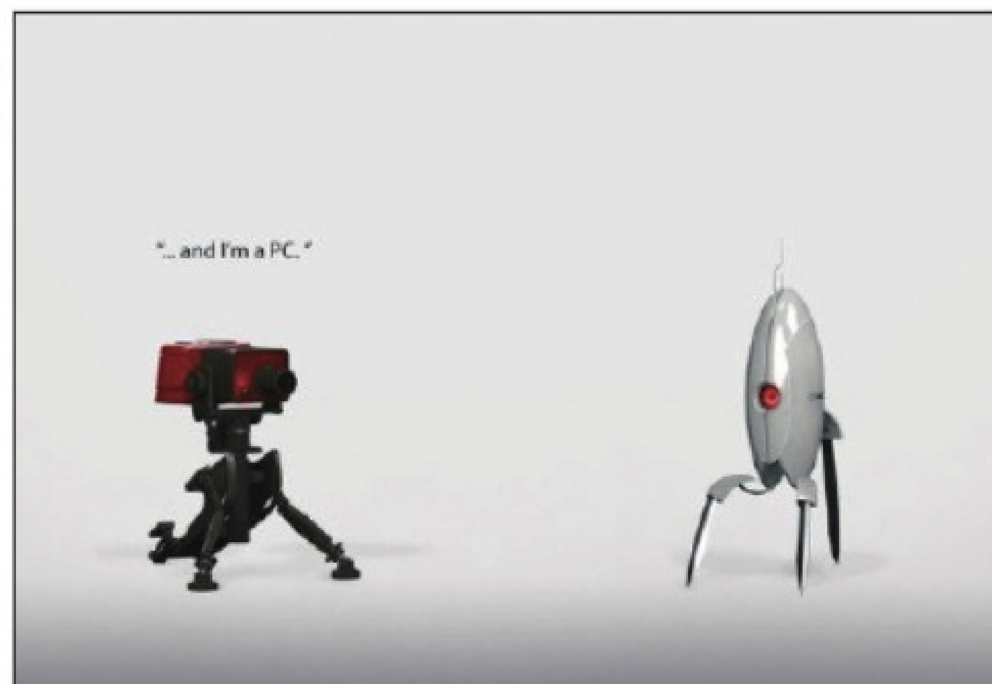
DC Unlimited推出《魔兽世界》纪念币

在过去的几年中，暴雪与DC Unlimited合作推出了一系列《魔兽世界》人物模型，这些商品出色的销量让双方充分意识到了《魔兽世界》周边产品所具有的市场潜力，除了该系列模型的后续产品之外，双方还于近期公布了新的周边产品：以联盟与部落为主题的两套纪念币。据悉，联盟纪念币套装内容包括一枚两面图案分别为暴风城及暴风城国王瓦里安·乌瑞恩的镀金硬币、一枚两面图案分别为铁炉堡及铁炉堡国王麦格尼·铜须的镀银硬币，以及一枚两面图案分别为达纳苏斯以及女祭司泰兰德·风语者的镀铜硬币，此外还有一块固定在收藏匣中的金属制联盟徽记。部落主题的纪念币图案分别为奥格瑞玛和萨尔、幽暗城和希尔瓦娜斯、雷霆崖和凯恩，安放三枚纪念币及阵营徽记的收藏匣带有可挂在墙壁上展示的挂链和玻璃窗。该纪念币套装售价为每套69.99美元，将于6月23日限量发售。



Valve宣布Steam平台和Source引擎即将登陆Mac

Valve于近日宣布旗下的游戏服务平台Steam和Source引擎即将正式登陆苹果Mac平台。《半条命》系列、《求生之路2》《军团要塞2》和《反恐精英》等游戏也会随之在4月正式登陆Mac。Vlave总裁Gabe Newell表示：“之前我们提供的是游戏产品，而如今我们已经转向为玩家提供游戏服务，时代在发展，现在玩家和开发者需要的是



一个开放的、优质的网络平台。对于我们所提供的游戏服务而言，Mac是不可或缺的。”据悉，Mac 版Steam 除了对应之前PC版Steam 的游戏作品外，还具有新功能——Steam Play，玩家只要通过Steam平台购买了某个游戏，无论在PC平台还是Mac平台都可以运行，零售版游戏中也将同时收录对应PC和Mac 两个版本的游戏，售价保持不变。另外，《求生之路》的官方博客声称Steam Play功能可以实现PC版玩家和Mac版玩家之间的跨平台游戏。

《万王之王3》与NVIDIA合作探索网游新显示技术

近日，巨人网络宣布旗下网游《万王之王3》已与NVIDIA达成中长期战略合作计划，双方将在网游图形显示技术方面展开深度合作。此举将有利于全方面提高《万王之王3》游戏画面视觉效果。相关负责人表示：本次合作是双方经过深入探讨与谨慎思考后作出的决定，《万王之王3》看重NVIDIA的视觉计算与优化技术，而NVIDIA一直注重和国内网游企业进行技术与市场合作，以拓展其图形处理技术在娱乐、网游等领域的应用，在技术合作的基础上，NVIDIA还将与《万王之王3》将在市场宣传、地面推广、游戏展会等各方面进行深度资源整合。



晶合快评

闲得什么疼来的？

■晶合实验室 生铁

前几天看报纸，报上写，全国人大代表、中国移动重庆公司总经理沈长富说，为防止学生沉溺网游，影响休息学习，建议网络游戏分时段开放。他认为由于目前网络游戏盛行，带来不少社会问题。有的学生沉溺网游无法自拔，甚至逃课、玩“失踪”，网游还引发一些新型网络犯罪。他建议可考虑对部分网络游戏在在上课和上班时间限制性开放，尽量少开放；周末或平时休息时间，则延长开放时间。沈长富还建议屏蔽网络不良用语，如“3Q”(ThankYou)、bt(变态)，还有“囧”“槑”等生造字，青少年长期接触这些网络语言，会产生不好影响。

首先“囧”“槑”不是生造字；另外青少年不是这些网络语言的接触者，而是创造者；最后具体是怎么样不好的影响，沈长富也没说出来。

报上又说，从危害性和公众的憎恶度而言，低俗信息、垃圾短信和非法广告，远比这些网络语言要严重得多，建议中移动方面还是多想想这些更要紧的问题吧。

语言本身就是活的，随着时代的改变，它也随之发生改变。有人把民间语言的不断变化比喻为语言的新陈代谢，我觉得还是个比较适当的比喻。

其实民间的俗语有很多都是这样的情况，近的比如“哇塞”“酷”，远的比如老北京土话“丫的”、“沤发”（offal）、“盖了帽了”，上海方言里的“老克腊”（classic），“阿三”最初都是以民间自创的时髦词身份流传到了今天，其实细说起来其中有些词的本意都不怎么高雅。

《美国俚语大全》的作者罗伯特·查普曼博士在他这本书的序言中曾说：“有些青少年也许会躲在一角偷阅，偶得‘脏’字而顿生‘邪念’。但试问：没有俚语词典，我们的文化是否就能添一分高雅，增一分尊严，多一些美满和谐的气氛，少一分思想‘污染’呢？果如此，我又何乐而不为呢？可惜不然。那么，我也只有不悔初衷。”说的也就是这个道理。

尽管我千方百计不愿意承认，但周围的人也都知道我是个“三国迷”。“迷”这个字眼的另一个网络新语就是“粉丝”（Fans）——不管是“X迷”还是“粉丝”，听起来总有些弱智、偏执和不成器的味道。比如鲁迅大家都知道是大思想家、大文学家，没听说谁说他是大思想迷、大文学迷的。那我这么喜欢玩三国游戏的人，难道还要叫“三国游戏砖家”么？太可怕了，当今时代这么多骗子、蒙事儿的都敢叫自己“砖家”“叫兽”，谁叫我专家我跟谁急！

说正经的，作为一个老三国游戏玩家，对光荣这家公司还有很有感情的。但任何企业都是以经济实力为衡量标准的。尽管在青少年中口碑很好、非常令人敬重，但是《真·三国无双》这种口水游戏热卖之前，光荣从规模上而言，真的也就是家二、三流的小公司。论实力也绝对不可能把TECMO并购了。此一时彼一时，光荣现在抱着“无双”这一棵大树发达了，颇有点像盛大当年靠一款《传奇》发家的历史。光荣大胆顺应潮流，抓住机会，扩大实力，确实是一件好事，但是我这样的老“粉丝”却在看着它发展的过程里感受到了一丝失落。

DS上出的三代“妇科”版《三国志》我都重新玩过了——这三款游戏分别是光荣《三国志》3、4、5代的复刻版。在这个玩的过程中，我发现一个非常有趣的现象，那就是之前能带给我成就感的细节，在DS新版当中都被削弱了，而新版中出现的新的成就感设计（诸如强大的宝物收集、更快速的人物培养、SP角色的挖掘）却使我感到乏味。例如5代原版当中，外出修炼的武将会写信回来，告诉你他近期的遭遇和其他城市里的武将情况，给人一种游戏角色活灵活现的感觉，使你觉得你不仅是在玩一个游戏，而是真的在与三国人物为伍。当然这种感觉对于游戏本身没有太多的意义。而DS3版当中取消了这个设计（DS3是5代的复刻版）。而5代电脑版最大特点之一的“担当”系统，在DS3版中变得更为简化。原版每年给武将分配一次任务，必须仔细考虑每个武将更适合什么工作，因为你分配了职责后，一年中不可更改。在游戏机版本中，这个设计变为每季度一次。DS版也继承了游戏机版的设计，但其中取消了一项“特殊”的职责（包括修行、埋伏、交易、巡察4个指令），这4个重要的指令被并入人事、计谋和内政当中，并且这四个子指令与移动、战争一样，不受担当限制。5代原版中可以察看武将出阵数、占城数、单挑胜利数的“战绩”被取消。



沉默的搜寻者生铁

而DS3版中增加了英雄战略模式。这个模式不包含内政，只是选择战场，进行战斗，胜利后挣到不同的宝珠，用来购买更多新武将或升级旧武将。很多没玩过PC版的年轻玩家对这个来之即战的模式更感兴趣。

总之，虽然表面看起来，很多改动并不大，但时隔十余年之后，复刻版与原版之间确实体现了完全不同的成就感。这固然有主机用户定位的问题——DS是掌机，必须有简洁、快速进入游戏的特点——但造成这种情况的，绝对不只是主机的原因。时代变了，受众群体所关注的乐趣点也在发生变化。另一方面，借助DS双屏优秀的表现力，本来复刻版完全可以把画面和乐趣点做得更为丰满，然而事实却并非如此，游戏甚至没有一个片头动画，这再怎么说什么也有点偷工减料。我甚至可以看出，《三国志DS》系列中，特别是二三两代，是公司中不那么重要的部门，甚至是一些新人练兵的作品。一个典型的细节就是，很多更英俊的新武将的头像被放进游戏中替换了史实武将的头像——虽然这本身无可厚非，但这种做法非常像我们这些外行玩家们喜欢对游戏做的事情。在这里，我真诚地希望“无双”系列不要倒掉，能在层出不穷的新作品中使光荣公司继续保持活力。毕竟，《三国志》的时代已经过去了。P

漫画作者：SUNS



游戏业之最

游戏产业中令人惊叹的数字

■本刊记者 罗宾

从跳票之王说起

我们每个人都有自己所钟爱的游戏，当这些游戏出了续作或资料片，哪怕我们的电脑配置不够，也要装上一试。网络游戏更不用说，尽管《魔兽世界》统治天下，但仍有无数的人花大把的时间在不同的网络游戏中呼朋唤友，原因当然简单，因为这些网游里留下了自己的传奇和故事。

但是，谈到游戏业的传奇，谈到创造了游戏的那些人的传奇，很多比游戏里的传奇更为有趣。所以，先放下你手里的游戏，或者你念念不往的所谓至爱游戏，让我们看看整个游戏世界里都发生了些什么。

首先看看美国《联线》（Wired）杂志针对跳票游戏之王《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever）所做的一篇文章吧。

2009年12月，《联线》发表了一篇针对《永远的毁灭公爵》的报道，通过这篇报道，编辑和作者认为这款游戏永远不会再出来了。他们的理由是什么呢？请看下列一组数据：

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，《最终幻想》系列发售了21款游戏，4部电影；《侠盗飞车》（GTA）系列发售了14款游戏；《塞尔达传说》系列发售了16款游戏；《模拟人生》系列发售了17款游戏！

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，《洛克人》主题游戏发售了75款；《星球大战》主题游戏发售了50款；马里奥主题游戏发售了56款！

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，黑岛工作室诞生、发展、辉煌、然后灭亡了……

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，万智牌发售了6个系列，30套，接近11万种卡片。

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，即便是暴雪这样超级拖沓的公司也生产了5款著名游戏：《星际争霸》《星际争霸2》《暗黑破坏神2》《魔兽争霸3》以及《魔兽世界》。

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，一共有15种游戏主机发售，它们是：PS，DC，NGC，XBOX，PS2，

XBOX360，Wii，PS3，GBC，GBA，GBASP，NDS，PSP，GBM，NDSL（其实这还不是全部，而只是我们所熟悉的主流游戏平台）。

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，全世界一共卖出了3亿5千万台各种游戏主机、PC。

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，民用互联网接入速度提高了300倍。

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，PC处理器速度提高了32倍。

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，微软发布了6种PC操作系统版本。

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，Google和eBay诞生、发展、壮大。

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，《哈里波特》系列从第1部出到了第7部，还被改编成了4部电影。

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，《南方公园》系列从第1季播到了第10季，一共146集。

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，美国发射了30次航天飞机。

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，发生过6次日全食和7次月全食。

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，4个国家拥有了核武器，5场战争结束了，19场新战争开始了。

在《永远的毁灭公爵》跳票期间，有大约5亿人死亡，6亿6千万人诞生。

哈哈，这真是个可怕的统计数据不是吗？这一数字还可以继续无穷无尽地列下去。恐怕最让人感慨的是时间的力量。我们列举这则报道，也不是为了谈《永远的毁灭公爵》这款游戏，它只是一个参照系，使我们知道游戏产业的发展速度。对于《毁灭公爵》系列，我想很多90后的玩家，也就是我们的主流读者群，恐怕对这个游戏已经相当陌生了。请允许我简单介绍一下这是以款怎样的游戏系列。

《毁灭公爵3D》诞生于1996年1月。当时id公司推出的《毁灭战士》（DOOM）在世界范围内引起轰动不久，并最初创造了联线对战的概念。3D主视角射击成为了最热门的游戏种类。而改编自一款横版过关小游戏的《毁灭公爵3D》的适时推出，使它成为了另一经典。怎么说可能你比较好理解，如果《毁灭战士Ⅱ》是《暗黑破坏神》，那么《毁灭公爵3D》就是《地牢围攻》；如果《毁灭战士Ⅱ》是《命令与征服》，那么《毁灭公爵3D》就相当于《星际争霸》。如果开发《毁灭战士Ⅱ》的id公司拥有像暴雪目前这样在玩家心目中的地位，那《毁灭公爵3D》就像今天的EA。这个比喻或许是不恰当的。

这款游戏的开发商是美国德克萨斯州的3D Realms公司。这家公司脱胎于Apogee Software公司。后者之前曾是知名的共享软件发行商。而Apogee Software曾经为id公司的《毁灭战士》和《狼穴3D》（Wolfenstein 3D）作过发行。由于公司决策者认为今后应该主推3D游戏，所以Apogee Software在1996年彻底改名为3D Realms。3D Realms还曾和Remedy Entertainment一起开发过《马克斯·佩恩》（Max Payne）等著名游戏。

在1997年《毁灭公爵3D》获得成功之后公司决定开发其续作《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever），并宣称这将是世界上最伟大的游戏。但由于设定标准过高，之后一度难产，由于时光飞逝，开发团队先后更换过两次游戏开发引擎。到了今天，其实任何人都明白这款游戏已经成为了一个笑话。

其实笔者一直不喜欢这个系列的游戏。以那个时代的眼光来看，这款游戏确实在世界的构造上比《毁灭战士》的1代、2代作品更有逻辑，主角从一开始就出现在一个现代都市摩天大楼的屋顶上。这对于总是在外星迷宫里转悠的FPS玩家而言，真是有一种极棒的代入感。但游戏中又存在着很多无聊的东西，比如主角走到脱衣舞厅的舞女旁边时，可以往她的内衣里塞钞票。还比如那些为了滑稽而滑稽、为了恐怖而恐怖的怪物设计。3D Realms在20世纪90年代推出的《影子武士》（Shadow Warrior）、Rise of the Triad等游戏在我看来远远超过《毁灭公爵3D》的FPS游戏，但没办法，它们几乎被人遗忘，而《毁灭公爵3D》这个粗俗的主人公却被人记得。最后，不得不说的是，相比起那些苦苦盼望了6年好歹还算迎来续作的辐射迷而言，《毁灭公爵》系列的游戏迷，恐怕是这个世界上最伤心的游戏迷了。



《毁灭公爵》最初只是个2D的简陋游戏，并且还是衍生于另一款2D游戏



《毁灭公爵3D》里很黄很暴力的桥段俗不可耐


“不要迷恋哥，哥只是传说”这句网络流行语简直就是为毁灭公爵先生量身打造的——图为一次展会活动中一位演员正在扮演毁灭公爵

比跳票更可怕的是……

这个世界就是这样，一边是永远地跳票，另一边却是繁花似锦，一年一款地推出着。

EA公司的FIFA足球系列从1993年推出第一代后，至今仍以每年一款的速度在推出，而遇到世界杯开赛的年头，它还会推出World Cup版本，到现在算起来它已经推出了16代正统作品。很多人认为它是全球当之无愧的拥有最多续作的作品。这非常容易理解，因为足球是一项让全世界人都为之疯狂的比赛。世界杯虽然不是国家法定假日，但很多单位和学校仍会为它留出一点假期——享有同等待遇的赛事在这个世界上也只有夏季奥运会了。

第一代FIFA推出就引起了球迷和游戏迷的关注。因为当时市面上的同类游戏还采用俯视、侧视的角度，大部分还

都是街机厅里的快餐游戏。而这款游戏以FIFA官方授权的名称、严谨的制作特别是更贴近真实比赛摄像机视角的等角投影视角为人们所喜爱。经过了三代作品的积累和完善，FIFA 96中首次引进了真实球员的姓名。而由EA制作的虚拟球场引擎则不仅使游戏的气氛上了一个台阶，同时还使游戏的物理感觉更为真实。从FIFA 97开始，球员也由多边形制作了，并且添加了室内比赛项目。FIFA 98:Road to Worldcup则是一个分界点。它的图象效果产生了质变，第一次使旁观者恍惚间觉得自己在目睹的不是一款游戏，而是一场真正的电视直播。这款游戏还第一次采用带有资格赛在内的完整的世界杯赛程，第一次采用了在FIFA注册的全世界所有国家队的真实姓名、服装和编号。尽管游戏中复杂的组合操作并不实用，但是如果你想做出世界大牌球星的带球、过人等动作时——起码你可以做出这样的“表演”。从此FIFA足球不再有对手。在当年，即使是完全的“足球盲”也会在网吧或自己家的电脑里踢上两局比赛——它达到了像之后的《星际争霸》《反恐精英》那样的知名度。各类游戏相关的报刊杂志上，更是有关于FIFA 98连篇累牍的攻略、经验介绍和评价文章。但FIFA 98年绝非完美无暇。人们着迷于它的同时，开始发现它不够平衡、操作有漏洞。在大获成功不久推出的FIFA 99，改变不大的引擎和诟病更多的系统，渐渐引起了玩家们的不满——当时PC领域，FIFA还是无人能比肩。直到Konami公司的《实况足球》也出现在PC平台后，良好的系统和细腻不可言说的所谓“踢足球的感觉”使FIFA系列遇到了危机。但由于它拥有FIFA官方授权的真实球队名单，由于它原本的架构可以增加更多可改良和更有趣的设计，它至今仍能拥有足够多的吹捧者和热爱者。



足球运动本身就具有永恒的魅力，这就注定只要一款足球游戏做得不是太差劲，它就能卖得不错，但这个标准并不低，因为市场上并没有太多的同类作品

如果严格来说，另一款与FIFA同样属于竞技游戏的多子多福的系列，就是人人都知道的《极品飞车》系列了，这个系列至今已经出到了第13代（Need For Speed:Shift）。尽管从绝对数量上它的代数没有FIFA系列那么多，但从血统的古老程度而言足以媲美。它诞生于1994年，初代的NFS是专业汽车杂志Road Track和EA的合作产物。游戏中收录了当时欧美日三地的一流跑车。它最初是为当时最热门的次时代游戏主机3DO所开发的，直至该主机竞争失败退出市场才被移植至PC（这也是为什么人们常说《极品飞车》1代的画面难以形容，色彩艳丽，和之后的各代都有不同）。因为RoadTrack杂志的赛车数据十分专业，导致不同车型之间的速度差别十分明显，较差车型在游戏中基本毫无竞争力。虽然从平衡性的角度讲这不能算是个优点，但比之其后的历代作品中游戏受到汽车授权商的左右、使不同品牌车辆缺少差异甚至不能有撞毁效果的情况要好。

关于《极品飞车》系列的历代作品及其大相径庭的几大“流派”，我们大家都比较熟悉，在这里不再详述。在相当长的一段时间里，它都是硬件销售商用来招徕顾客、炫耀主机运算能力的游戏作品。而早期几代作品中收录的真实赛车的录影，甚至成为一些电视节目报道中直接引用的华丽画面。而事实上来说，无论是从游戏的3D引擎还是从赛车游戏的驾驶感而言，《极品飞车》系列都是个烂游戏系列——也许《极品飞车——热力追踪2》（Need for Speed Hot Pursuit 2）不能算是烂——可非常奇怪，这个系列一直延续了下来，并且在它身边鲜有有力的竞争者身影。这不禁使人想到007系列电影。尽管它一代比一代更花哨，可和那些更精彩的动作电影相比，无论是影片内容、角色还是故事背景，早都已经是过时的了。可就依然有那么多人买它的账。算上不同游戏平台上的内容不同的改编版，《极品飞车》家族有21位成员，其中还包括一款名为Motor City Online的网络版。



《极品飞车》历代Logo大全，老实说，这些作品之间并没有什么有价值的传承关系

如果说汽车与足球本身的魅力就足以使《极品飞车》和FIFA有着永恒的生命力，那么一款架空历史的作品《最终幻想》则跨越了23年的时间继续繁衍着，《最终幻想》第13代正统作品已在2009年底同时于PS3和XBOX360平台上推出。第14代网络版作品《最终幻想 X Ⅳ》也即将推出——


从《极品飞车——地下狂飙2》开始，《极品飞车》连续几代都有一位真人女主角，最近两代开发商又取消了这个设计，因为她们真的对游戏性没什么帮助

这还不包括各类主机上所推出的外传和独占类作品。让一款游戏不停跳票的理由，我们完全可以想见，又是什么理由使一款游戏超过20年的时间、跨越整整两代人的消费群体，仍能继续存在下去吗？为了最初的感动？我想现在玩过《最终幻想》1代的人恐怕已不多见。从游戏的整体风格和感受上，这款作品也经历了几种完全不同的时代。《最终幻想》前6代的美术设计是天野喜孝，他带给游戏一种虽然实际游戏画面有些简陋，但世界观充满唯美、漂移、魔幻风格的印象。而从7代起，野村哲也作为《最终幻想》的主人设，野村的绘画风格带有很强的时尚感，他设计的角色形象充满时代色彩，主人公英俊潇洒，服装和饰物都充满了“视觉系”的风格，符合了新一代消费者的审美需求。这也使得《最终幻想Ⅶ》伴随着PS平台一同走上了系列的最高峰。而作为这一系列的标志性人物，天野喜孝至今仍负责FF系列的LOGO设计。主美人员的更换，其实正是游戏习惯改变、游戏玩家整体换代的原因。

实际上，有人认为，从FC《最终幻想》1代一直玩到今天的老玩家，实际上《最终幻想》对他们而言只是一种信仰。而更多支持着《最终幻想》系列走到今天的，则是从PS时代培养起来的注重唯美画风、注重角色感情故事、着重CG画面的一代玩家。与其说“他们认为画面与系统就是《最终幻想》的全部”，不如说，《最终幻想》也正是为了迎合他们而做着努力。

实际上，从1代到10代，每一部作品都由“最终幻想之父”阪口博信亲自编写剧本，最终幻想从故事定案到剧本编写，到最后策划出整个完整原案就平均花费一年以上时间，占去整个游戏制作时间的半数。每一部都有着一个丰满的故事，每一代的角色都会以鲜明的印象留在玩家脑海中。虽然每一代的故事和角色都没有直接的关联，但诸如信仰、爱情、友谊等善的观念一直贯穿着整个系列。

最后，如果把全部历代作品在不同游戏平台上推出的作品汇总起来，那么这个游戏家族系列的总产品数是121款！其中涵盖了角色扮演、回合战略甚至卡牌类游戏，真是当之无愧的庞大系列！

如果不计算重制版和移植版的话，1997年1月在PS平台上首发的《最终幻想Ⅶ》销量最高，总数高达846万套，而1987年12月在FC主机上退出的1代的销量最低，为52万套——但这在当时，足以挽救濒临被淘汰的史克威尔公司，足以改变阪口博信个人和整个游戏产业的命运。从1代起，每一代《最终幻想》的销量都在上升。2代是76万套，3代是140万套，4代是144万套……但自7代以后的各代销售量又渐回落，PS2主机上发售的《最终幻想Ⅹ》的销量与1994年SFC超级任天堂主机上发布的《最终幻想Ⅵ》的销量相当，为300万份。与其他游戏相比，这也是个惊人的数字了。

实际而言，《最终幻想》已经形成了一种文化现象，它有属于它自己的延续至今的传统和区委。1代时设定的魔法奇幻大陆，渐渐演变成蒸汽机与魔法并行的架空世界。即使世界不同，也永远都有着光明和黑暗的对立面。首创的第三人称回合制战斗画面第一次让我们看见主角的样子和招式的样子。特定的职业转职系统历经发展一直到了今天仍在沿用。此外，游戏中还有很多一直未变的内容，比如从一代便开始有的飞行交通工具飞空艇，比如最终幻想的魔力之源——水晶（除FF8和FF10以外你都可以从游戏的剧情和LOGO上看到它的身影，若它们出现问题，这世界也会跟着陷入苦难之中），比如和《勇者斗恶龙》中的史莱姆齐名的小生物莫古力，比如各类召唤兽，还比如大名鼎鼎的陆行鸟，它不仅是《最终幻想》里最常见的陆地交通工具，也成为史克威尔的吉祥物，后面还推出许多以它为主角的游戏。最后还有希德(Cid)，他是最终幻想中神秘的传奇人物，从2代开始每作必会出现，他的出现和飞空艇有关。


从《最终幻想ⅩⅢ》的人物造型中你可以明显看出，角色的形象、气质、发型都更符合当下十几岁玩家的时尚审美，该系列早年的神话感觉已渐远去

新三年，旧三年，缝缝补补又三年


《最终幻想ⅩⅢ》中的坐骑使人联想起《阿凡达》中纳威人的战马

不管你怎么说，有些游戏靠不断推出续作来维持自己的活跃度，但另有一些游戏，它只需要不断推出补丁（Patch），就可以让玩家们研究上好几个月——最为我们所熟悉的就是暴雪公司所推出的那些即时战略游戏了。

对一款游戏的玩家而言，补丁有时是一种福音，有时又是一种厄运。给游戏打补丁这种事本来只会发生在PC游戏上——很多人批评打补丁的行为纵容了PC游戏的开发、后期测试不够严谨的行为，而PC游戏的开发者则有更多足够的借口——比如不同显卡等硬件的兼容性问题一直是3D化PC游戏需要补丁的主要原因之一。而家用主机网络化之后，这种恶习被传染到游戏机平台上——有时它们不叫补丁，叫更新包。当然给游戏打补丁并不是坏事。游戏的开发者通过补丁使游戏致命的BUG得到修正，为游戏提供了新的功能和内容，使游戏的可玩性上了一个新的台阶。一个典型的例子是《兄弟连》通过补丁可以实现兼容DirectX 10模式。《红色警戒3》则通过升级补丁调整了多人游戏的平衡性，并且还增加了更多的对战地图。所以打补丁对玩家——特别是PC游戏玩家而言——并不是一件令人反感的事，可也有负面的例子，比如《哥特王朝3》（Gothic 3）。本来这是款朴实大气的游戏，无论是升级的战斗系统还是开放的游戏环境都给人以很强的代入感。可问题是它超多的BUG、设计不合理以及AI的错误使我们几乎无法将游戏正常地运行下去。战斗系统和主线任务也有很多缺陷。而产品推出后补丁又出得很慢，打过补丁游戏的优化效果依然一塌糊涂。还有些比《哥特王朝3》更过分的游戏，在游戏上市前，就要打补丁来进行修正了。

网络游戏是另一种情况。由于其结构庞大，而又不断有新的区域和内容被开放出来，所以网络游戏的补丁推出更为繁琐。游戏开发商会不断改进和平衡的或提供新的内容升级。而互联网的飞速发展导致现在每个玩家都可以随时从网络上获得游戏的最新更新补丁。这已经不是一种缺陷。而在15年前，事情并非如此，开发商不得已推出补丁，需要借助光盘等媒介来向用户发放补丁，这种会导致昂贵付出的错误使得开发人员在测试游戏时更加小心仔细。

如果不考虑网络游戏以及Steam游戏平台提供的诸如《半条命2》《反恐精英》或者《求生之路》等游戏（由于这类平台随时随刻都可以更新的特性，游戏的补丁变得更多），你知道这个世界上补丁最多的单机游戏是什么吗？请看这组排行榜。

《辐射3》有6个补丁。

《虚幻竞技场3》《巫师》（The Witcher）和《星际争霸》分别各有7个补丁。

《使命召唤4——现代战争》《冲突世界完整版》和《命令与征服——将军》各有8个补丁。

《命令与征服——泰伯利亚战争》《星际大反攻2——危机》（X2:The Threat）《潜行者》这三款游戏分别都推出了9个补丁。

《战斗任务之威慑力量》（Combat Mission Shock Force）先后推出了10个补丁。

《红色警戒3》《领土之战3——觉醒》（Dominions 3 The Awakening）各有11个补丁。

《暗黑破坏神2》共发布了12个官方补丁。

《帝国时代3》共发布了13个官方补丁。

《歌特王朝3》先后共发布了14个补丁。

《兄弟连》和《魔兽争霸3》分别各发布了18个补丁。

《魔兽争霸2》发布了27个官方补丁，在那个网络尚不普及的时代真可谓神奇。

《吸血鬼——避世之血族》（Vampire The Masquerade-Bloodlines）前后共发布了31个补丁，但仍无法挽救它失败的命运。

当然，如果我们最后算上《魔兽世界》的话……它是一款网络游戏，所以不改算在其中，它先后发布了43个补丁。


你知道这些游戏截图都来自于左边这段文字中提到的哪几款游戏吗？它们都是名噪一时的大作，而不断发布的补丁对它们而言并不是一件不光彩的事

销售榜和你所想不同

有时你可能会说，嘿，别再出现那个游戏系列了，它已经让我审美疲劳了，这一代它一定卖不出几套！还有些时候你会说：我觉得这款游戏非常了不起，可它为什么不出续作了？

必须要告诉你的是，你个人的看法很可能是错的。并不是你的品位有误，而是你的个人爱好和一款游戏的市场销量通常是两码事——起码从目前我们所能得到的统计数字上来看，有时你也许是错的。

在这个世界上销量最高的游戏机游戏，如果现在让你猜的话，你一定猜不到，它是Wii Play——截至到2009年，它在全球销售了2671万套，这个数字还在不断攀升——而对于骨灰级玩家而言，这显得不可思议——它不过是根据Wii特色控制器手柄而设计的9款迷你小游戏而已！对，你会说它面对的不是真正的游戏玩家，可问题是，它确实是一款游戏套装！游戏中包括的9款迷你小游戏分别为：打靶、寻找Mii、乒乓球、印章、曲棍球、台球、钓鱼、赛牛和坦克大战。通过这些游戏玩家可以对Wii控制器手柄的各项功能逐步了解、上手，十分适合初次接触Wii的玩家。Wii Play广泛利用到Mii人物和Wiimote，因为大多数游戏需要完成正确的手势，指向屏幕上的Mii人物和道具或者是击中一个乒乓球。在Find Mii这个小游戏中你需要寻找最快移动的Mii或者一对一样的Miis。Fishing（钓鱼）则充分利用了Wiimote的特性。Wii Play还捆绑了一个免费的Wiimote，这使得它非常超值。可能Wii Play看起来不是很有深度，但它是我们这个星球的销量之王！它比目前澳大利亚人口总数（2200万人）还要多，并且它的销量已经被载入世界吉尼斯纪录大全。

它不是你最爱的《辐射》系列，它也不是《实况足球》，它也不是伟大的“机战”系列作品，它不是《三国志》，它不是基于D&D规则的伟大的RPG，而是Wii Play这样轻松的小游戏。这给人以很多的反思，比如我们所知道的当下风靡全国的种菜游戏令人吃惊的流行。

Wii的另一套游戏外设及与之相配的软件Wii Fit则卖出了2256万套，它是一款使用Wii平衡板进行游玩的独特游戏。在游戏中，玩家可以利用身体的左右摇摆来玩呼啦圈，扭动身体来锻炼自己的头球技巧，Wii Fit所能做到的还不止这些，你甚至可以用它来练习瑜伽、测量体重及重心，锻炼肌肉、练习瑜伽，以及锻炼平衡力和进行有氧运动。任天堂为了让这款游戏获得更多人的关注和信赖，还在其全球的官方网页Wii.com公开了专为Wii Fit而设的卡路里计算器，让玩家可以在进行游戏中的项目时，顺便计算一下自己消耗了多少卡路里。计算卡路里的方式主要取决于玩家选择的难度，难度越高，消耗的卡路里也越多。其实，这个卡路里计算器只能在网上进行计算，并不能与游戏同步。但不止有多少游戏玩家的女友或者家庭主妇会……我们不说爱上它，起码她们会买它！

全球排名第三的游戏，你可能更想不到，是DS的《任天狗》（Nintendogs），没错，你没听错，就是那个可爱的《任天狗》！它的全部5个版本总销量达到2227万套。这款游戏在中国大陆地区代理商神游科技译为《任天狗狗》，它是由任天堂发行的虚拟宠物游戏软件，是掌上游戏机史上第一部被《FAMI通》评为40分满分的游戏软件，它的日文版共有三种版本：腊肠狗、吉娃娃、柴犬，每种版本又有五种狗可选。游戏内容主要在模拟真实的养狗状况，玩家在购买自己想要饲养的狗之后，要进行训练、喂食、清洁等工作，并可带狗狗在虚拟地图上散步，或参加各项竞技。该游戏还附有通讯功能，玩家可借此与其他玩家互动或交换物品——这就是我们曾听到过的某个段子——一个男性玩家在地铁里玩他的DS《任天狗》，而因此与另一位在地铁里玩同一个游戏的女玩家邂逅了……





左图：Wii Play的包装封面，多么清晰直白的产品宣传方式啊
右上图：美女林志玲也出现在Wii Fit的广告片里啦，又是一次用力用在点上的宣传！
右下图：Wii Fit官网上的卡路里计算器，实际上它不过也是一种“得便宜卖乖”式的推广手法而已

这么说吧，在这个世界上排名前十的游戏中，起码有7款是你不愿相信的。除了勉强排进前十、卖出1733万套的PS2版本《侠盗猎车手——圣安德列斯》是一款硬派的、核心玩家和新手通吃的电子游戏以外，前九名都是由任天堂所出品。除了前面提到的Wii Play和Wii Fit外，《马里奥赛车Wii》（Mario Kart Wii）是第三款销量排名进入前10名的作品。它是全球销量排名第五的游戏。《马里奥赛车Wii》是“马里奥”系列中一款很老牌的竞速作品，早在超级任天堂（SFC）时代就已经推出。登陆Wii后，立刻得到了玩家的热爱。游戏除了保持《马里奥赛车》系列轻松、搞笑的风格之外，还对应

Wiimote的体感操作，而且本作是系列第一部支持12人网络对战的作品——这也是它能大卖的一个重要原因。本作在系列中首次加入了摩托车，并且支持通过无线网络进行全球积分排行以及使用Mii形象参加比赛。你可以和世界上任何人都可对战进行对战模式或者竞争模式的对战，这也在带给玩家轻松快乐外以给予了玩家以竞争的乐趣。

此外任天堂DS版的《超级马里奥兄弟》《口袋妖怪——钻石和珍珠版》（Pokemon：Diamond and Pearl）以及《成人脑力锻炼——每天几分钟锻炼你的大脑》（Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day！）三款DS版游戏均是千万套销量的作品。《成人脑力锻炼》曾获得2007年美国互动艺术及科学学会（AIAS）第10届年度互动娱乐成就奖评选的“年度掌机游戏杰出成就奖”。它是任天堂根据川岛教授的一系列脑力训练书籍开发出的游戏作品，此类书籍在日本相当流行。



很多人都问，“马里奥”系列游戏好玩在哪儿呢？有趣、阳光、有难度而又不会带给你压力、需要全神贯注而又不需要你费脑子……它如同任天堂的所有产品一样，貌似简单，实际上毫不简单

而Game Boy版的《口袋妖怪》（包括红版、蓝版和绿版）总共售出了2008万套排名第6。而任天堂红白机时代的《超级马里奥兄弟 3》（Super Mario Bros.3）则仍以售出了1800万套的纪录使它在20年的时间跨度中仍保持在全球游戏销量排行榜前10名的位置——没错，不是你的《战争机器》，也不是你心爱的《怪物猎人》，也不是你最挚爱的《街头霸王》，而是这个小小的《超级马里奥兄弟3》。这款游戏能卖到如此高位，和当时任天堂不遗余力的推广也不无关系。它甚至在美国拍摄了一部儿童影片，其中以这款游戏作为影片中比赛的内容。整个影片其实就是一部大大的软广告片！这虽然不是游戏业第一次这样做，但其广告效应也是空前的。

我们可以看出，在全球排名前10位的游戏作品中，竟有5款来自于任天堂的掌上游戏机（包括Game Boy和DS），这确实和我们想像中的游戏行业有点不同。

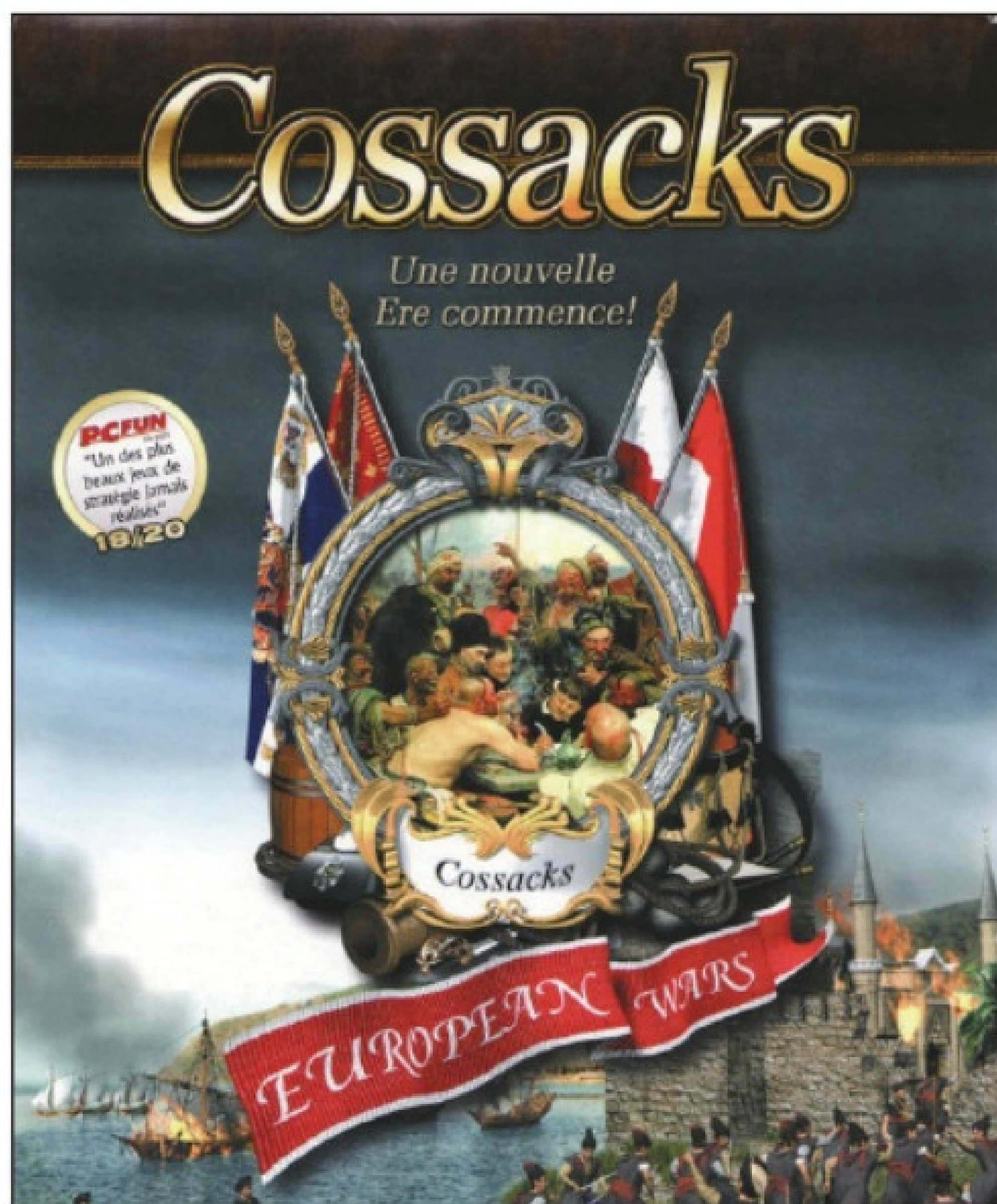
回过头再看看PC领域的大作吧。根据目前我们所知的数据，前2名分别被《模拟人生》（The Sims）1代和2代（含2代的资料片《宠物》《四季》）所占据。两者总共卖出了2900万套。我们可以轻易地发现，和Wii Play一样，这又是一款非常适合全家、特别能获得女性用户好感的游戏作品。

而排名第二的才是我们所熟悉而一言难尽的《魔兽世界》。这款游戏2009年在全球拥有的活跃付费用户最高时为1200万人（其中近480万活跃用户为中国用户）。

排名第三的是《星际争霸》，它在全球卖出了1100万套。之后是《半条命》1代930万套，《半条命2》650万套，网络游戏《激战》（Guild Wars）和1993年推出的古董级冒险游戏《神秘岛》（Myst）并列卖出600万套，最后是大名鼎鼎的《毁灭战士》（Doom）、CS和《哥萨克——欧洲战争》（Cossacks: European Wars）。

PC游戏的销量当中，除了《模拟人生2》《半条命2》和《魔兽世界》勉强不能算作是古董游戏，但这些游戏推出也有4年以上的时间了。

基本而言，它们都是不同游戏类型领域中的代表性作品。例如《神秘岛》这个作品，可能很多新玩家对它已经非常陌生了。这并不奇怪，因为它所代表的整个解谜游戏类型都已经衰落。这款游戏由Robyn Miller和Rand Miller两兄弟从1991年开始开发，到1993年由Midway首先在苹果电脑上发售。它在当年以真实如同照片似的图像著称。它的风格非常内敛，没有





《哥萨克——欧洲战争》真的是一款超有个性的游戏，但它竟然有如此高的销量，是很多人没有预料到的

惊险的开场动画，主角开始并没有面临险境——甚至在开始的一段时间里，游戏者在场景内甚至找不到一个可遇到的人物。但恰恰是这样的开始，使玩进其中的玩家渐渐体验到游戏的广阔和张力。这与今天虎头蛇尾的大作有着完全不同的兴奋起伏。它的谜题非常绝妙，自成一个逻辑体系——但能使它获得如此高的销量，并不是因为人们都喜欢解谜，更重要的原因是它在游戏画面和气氛上所达到的高度在那个时代是无人企及的。



《激战》是全球排名第二的网络游戏，它在美术风格上照顾到了东方玩家的审美感觉

而《激战》与《哥萨克——欧洲战争》则又分别是网络游戏和即时战略（战术）游戏当中极富个性的两款作品。《激战》由曾经负责开发战网（bettle.net）、《暗黑破坏神2》（Diablo 2）和《魔兽争霸3》的开发及引擎设计的开发人员开发制作，它摆脱了以往MMORPG游戏中的冗长升级过程、单调重复的游戏方式，以及靠让玩家走大型地图来消耗时间等弊病，让玩家体验到网络游戏真正的乐趣所在。在游戏过程中，玩家可以学习到各个角色的多达几百种的魔法技能并加以组合运用。 每个角色在战队中发挥独特的作用，战队系统则是游戏的另一大魅力所在。

而《哥萨克——欧洲战争》则是一款……或者我可以用“战斗人员全数呈现的2D战场”来概括它最表面的特征。这款由德国开发商CDV开发的游戏作品，表现了17至18世纪战火纷飞的欧洲战场。玩家能够从英国、法国、土耳其、奥地利、荷兰、葡萄牙、普鲁士、俄罗斯、西班牙、瑞典、乌克兰、阿尔及利亚等十多个不同的国家中选择自己的阵线进行战斗。游戏的人工智能非常出色，电脑敌人会优先攻击我方的生产区域，而整体游戏的节奏也要比其他同类游戏快得多。总之，这是一款非常有个性的游戏。

纵观PC领域的销量之王，它们所涵盖的游戏类型更广，而这又意味着什么呢？

谁是你的无冕之王？



我们在之前的篇幅中看到了那么多流芳百世的作品（起码它们的销量替我们验证了这一点）。好吧，我们没有看到1999年最佳游戏编剧和年度角色扮演游戏、至今仍被太多的爱好者谈及的《异域镇魂曲》（Planescape: Torment），我们也没有看到本来我们以为会看到的《辐射》系列的影子。我们看不到自1999就已发行，十余年后仍有大量玩家研究和钻研的《铁血联盟2》系列，我们更别想看到军事游戏迷奉若神明的《近距离作战》（Close Combat），我们更别打算看到在我国仍有人在研究的《三国志英杰传》和《霸王的大陆》了——时至今日，还有人在为这两款作品饶有兴味地开发着自己的改版MOD。

而笔者个人所钟爱的游戏，可能更是没有几个人听说过。

什么是辉煌？什么是伟大？什么是永久值得回忆和纪念的？起码在游戏领域中，我想每个人自有自己的定义。而通过这篇专题，我们得出的结论却是——是菜鸟最终统治了这个世界。

这只是开个玩笑而已。P



性情冷漠，身世成谜的男主角百里屠苏，他将展开一场怎样的涅槃之旅?



温柔大方的女主角风晴雪，拥有治愈人心的魅力

一款游戏，一个故事，其中极其重要的组成部分就是故事的主角了。《古剑奇谭》项目开发历时两年多，在这说长不长，说短也绝对不短的时间当中，游戏的主角们逐一被设定出来，他们从朦胧到清晰，从抽象到具体，从简单到丰满。今天，在这里，我们郑重地向大家介绍《古剑奇谭》诸位角色之中最为重要的男主角百里屠苏，和女主角风晴雪。

对酒当歌

——上海烛龙《古剑奇谭》独家专题报道（四）

■上海烛龙研发团队

百里屠苏

作为《古剑奇谭》初代的男主角，百里屠苏是个沉默寡言，性格坚毅的少年。因为幼年时代故乡遭逢变故，使他身上带有浓郁的煞气，无法和任何人过于亲密。他认为人与人不可能永远相守，既然迟早都会分离，也就不必和任何人深交。他在人间历练，追寻能够保护至亲之人的力量，却并不知道真正的力量源于人心。

百里屠苏总是刻意和他人保持一定的距离，他唯一信赖的伙伴，只有站在他肩头的猎鹰。不过这头猎鹰据说因为喜食猪肉，在与百里屠苏踏入凡尘后没多久，就被主人以五花肉喂养得又肥又壮，多次被路人误以为是一头芦花母鸡……

如果说生老病死、聚散离合乃是人之常情，百里屠苏又为何不惮有朝一日也会和爱鹰分离？也许并非不知，只是他的内心深处依然渴望着能够拥有伙伴和亲情吧。

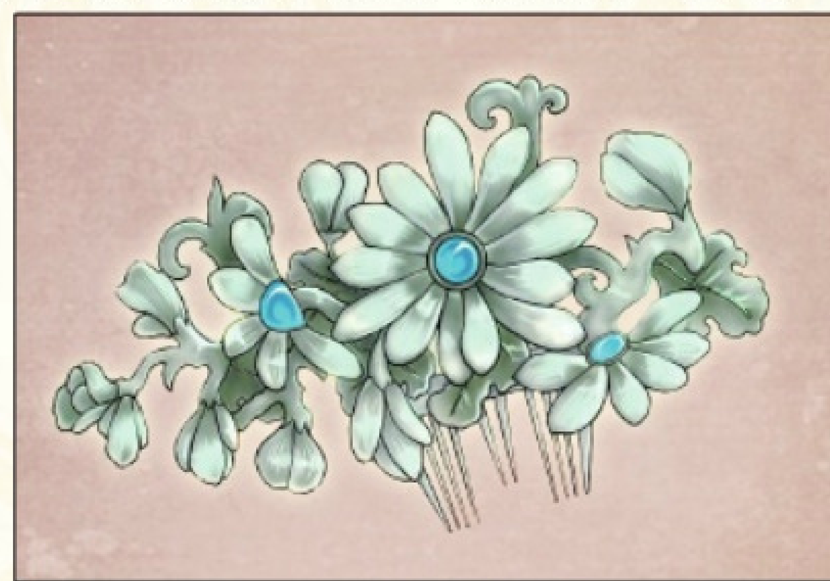
虽然百里屠苏表面上性格坚毅、沉默寡言，但内心仍然怀有少年人的心性，在不经意间流露出一些小脾气和小习惯，也能让人感受到他温情有趣的一面。

为了突出百里屠苏坚毅冷漠的性格，美术精心为其设计了红、黑二色为主的服饰，让他整体显得内敛而严肃。而他服饰上那些带有南疆风情的装饰如羽毛项圈等，则暗示着他神秘的身世。另外，百里屠苏左肩和左臂佩戴铠甲，显然是为了驯养爱鹰而准备的。最后，他手中的焚寂古剑，则与其自身的命运休戚相关。

屠苏之名，取自一种药草，也指一种酒。据说药王孙思邈以屠苏草入酒，因此有了屠苏酒。这种酒能辟邪防病，后世人们在除夕的夜晚喝屠苏酒以辞岁，希望屠苏酒辟邪防病的效果能带来健康而平安的新年，最终便有了“年年岁末饮屠苏”的年节习俗。百里屠苏的名字，其实并非主角的原名，而是他遭逢变故以后自己为自己取的新名，他希望能够拥有如同屠苏酒一般祛邪的能力，以保护身边的亲人。

在《古剑奇谭》的世界中，每一个灵魂，都拥有一份从远古时代传承而来的、独一无二的记忆刻印，这份刻印中包含着上古灵力和生命的秘密，并形成一种具体的图像，这种图像被修道的人们称为星蕴图。

每一个生命都有属于自己的星蕴图，修道之人通过吸收日月精华，可以唤醒隐藏在星蕴中的力量，化为己用。在游戏当中，玩家可以通过一定的方式来唤醒各位主角们的星蕴，并从中获得各种不同的能力，甚至学到非常厉害的法术特技！



纯银发钗，其中花朵栩栩如生，似解人语，故名花解语

百里屠苏的星蕴图是一头重明鸟的形态。重明鸟形似猛禽，鸣声如凤，两目都各有两个眼珠，所以叫作重明鸟。它的气力很大，能够搏逐猛兽，它象征光明，又具有辟邪祛灾的能力。在游戏中，重明鸟的光明和百里屠苏本身的沉默冷酷形成鲜明的对比，是否重明鸟才代表着真正的百里屠苏呢？

●类型：角色扮演	●制作：上海烛龙	
●发行：GameBar	●上市日期：2010年暑期	●期待度：★★★★☆

风晴雪

风晴雪是一位能够给人带来温暖的独特女孩。她来历神秘，善良而热情，似乎对世间的一切都充满了好奇，她像个天然喜悦的精灵，真诚地帮助每一个遇到困难的人们。然而，在她温暖笑容的背后，却似乎潜藏着深深的孤独。

百里屠苏有自己的苦衷，不爱与他人交往，而风晴雪体质天生带毒，也很难和其他人过于亲近。然而对待朋友、看待这个世界，风晴雪有着和百里屠苏截然不同的方式。相对于屠苏的冷漠和回避，她似乎总是充满活力，去看更多美景，去认识更多朋友、去给更多的人带来喜悦和温暖。她害怕孤独，因而更想帮助屠苏从那种孤独的感觉当中走出来；她真心热爱着这个色彩斑斓的鲜活世界，因而更珍惜每一个今天。

晴雪的服饰设计偏于灵动、轻巧，打扮风格有别于普通的女性，既保留了一种远古天然的强悍，亦带有年轻女孩的灵巧和柔美。如果细细品味，还能感受到她的服饰风格和百里屠苏一样带有几分南疆风情，不知她和屠苏的身世有着怎样的关联呢？另外，因为天生带毒，即使使用秘法咒语也不能完全克制，因此晴雪总是戴着手套，以避免身上的毒瘴危及他人。



象征吉祥美好的腾蛇，女主角风晴雪的星蕴　象征光明的重明鸟，男主角百里屠苏的星蕴

晴雪之名，取自于中皇山盛景“中皇晴雪”的意象，象征纯洁，也象征那即使在飘雪的寒冷中也能为人间带来温暖的晴朗笑靥——这就是晴雪，拥有治愈人心的魅力。同时，晴雪也是一种古酒的名称。

风晴雪的星蕴图是一条腾蛇，腾蛇是天上星官之一，具有吉祥和美好的寓意，代表了风晴雪本身的气质和特征。同时，她的星蕴图和姓氏一样暗合她的来历，诸位玩家不妨自行猜想一下这个神秘女孩的真实身份吧^0^



乌蒙灵谷中外形颇为奇特的酒坊，不似中原风物

在游戏当中，主角们的服饰和形象按照角色性格量身定制，每位主角都拥有多款不同的服饰外形，只要您愿意，在游戏中通过努力就能为他们换上不同的服装。当然啦，同一位角色的换装，其风格基本保持一致，例如百里屠苏的换装多以黑色为主，而风晴雪的换装则普遍是轻灵柔美的风格。角色换装不仅仅能够给各位玩家带来美轮美奂的不同体验，每一件换装也力求能够最大限度体现角色的性格特色！除了男主角百里屠苏和女主角风晴雪，以及在之前的报道中已经向诸位玩家介绍过的襄铃之外，《古剑奇谭》的主角队伍当中，还有老实的书生、艳魅神秘的红衣大姐姐，以及好酒爱赌，疑似江湖混混的大叔……这些来历和性格各不相同的角色，将会用不同的方式，来向诸位玩家讲述《古剑奇谭》这个与众不同的故事。今次的爆料就到此为止，让我们在下一期的报道：战斗和怪物系统介绍——《剑舞流光》中再会吧～

神渊古纪

在一款单机RPG当中，招人喜爱的角色，往往并不仅限于那些游戏的主角们。在《古剑奇谭》的游戏世界中，甚至于一个路边的NPC也会拥有自己的故事，他也许是一个盖世神偷，也许是一个背负血海深仇的杀手，也有可能是西海龙王的化身！不过很可惜，在单机游戏的世界里，无论这位NPC背后的身份是如何神奇，来头多么巨大，都始终无法详细交代。而在《古剑online》在那个鲜活而真实的世界，每一个角色都将拥有自己的舞台，他们的故事在古剑OL中将会详细说明，甚至于“古剑”中的重要角色，也会在古剑OL中与你互动冒险哟！



翔是百里屠苏最为信任的伙伴，看体型就知道其受宠的程度

玩家互动

关于游戏剧情和角色方面：

ID为蓝色湖泊的玩家提出：可以公开征集在你们提供的框架之下，网友们自创的文章。非常感谢这位玩家的热心建议，在2009年度，我们成功举办了“把剧情交给你！”活动，玩家踊跃参与，反响热烈，等到游戏上市，各位玩家们也可以在游戏中看那些由玩家活动而产生的各种支线剧情和NPC对话哦！

ID为Croval的玩家提出：加入游戏风物志。也非常感谢这位玩家提出的建议，在游戏制作的过程当中，制作组人员也参考了大量的历史资料，部分参考资料和制作组内部的借鉴想法，还能在游戏当中的某个地方找到哟！

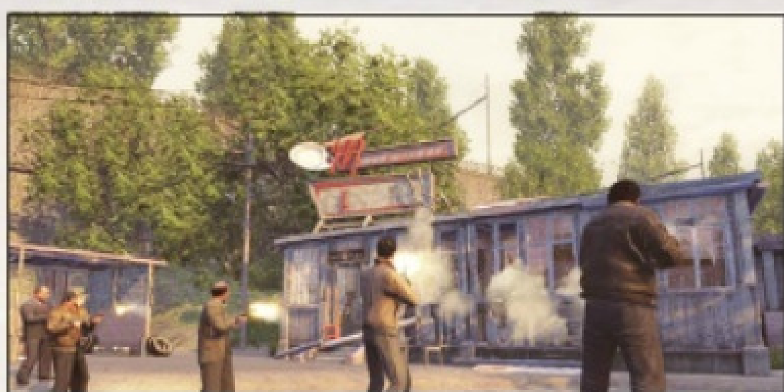
上海烛龙官方网站：http://www.aurogon.com/
上海烛龙官方论坛：http://aurogon.gamebar.com/bbs/
《古剑奇谭》官方网站：http://www.aurogon.com/gj/
《古剑奇谭》世界观衍生小说《神渊古纪》阅读地址：http://www.gamebar.com/sy

黑手党2
Mafia2

■江苏 老黑

《黑手党2》（以下简称M2）再一次延期了……为了安抚翘首企盼这款新作长达6年之久的玩家，2K Czech近期公布了大量的截图、视频，以及游戏系统的详细介绍。沙盘结构动作游戏似乎已经走入穷途末路，M2究竟还能在旧的系统上做出各种突破？试看2K Czech这次公布的亮点。

Home，sweet home


清一色的“芝加哥打字机”，如此凶猛的火力，不知道轮到了哪一个倒霉蛋去享受


“掩体控”已经成为了动作射击游戏的标准设计

2K Czech在演示中公布了游戏的早期剧情：主角Vito从二战战场回到“帝国湾”的家中，与母亲和姐姐团聚，得知劳碌一世的父亲已经去世了。比这个消息更具现实悲剧性的是，父亲背着家里人借了一笔数额巨大的高利贷，黑帮已经找上了门来。挑起家庭大梁的Vito不得不与好友Joe一道，为黑帮服务，以偿还债务——这两个二战老兵比那群忙于街头械斗的小喽　要更有用，否则“识货”的黑老大们也不会允许他们以“卖身葬父”的方式偿还欠账。

就像GTA4的主角“东欧哥”一样，Vito也有一间公寓，用于管理各种道具和游戏数据。我们还在公寓中看到了一台步话机——就像鲁格手枪、MP40冲锋枪那样，这也是Vito从欧洲带回的战利品。在上世纪50年代，还没有手机这样的发明，步话机可以让Vito以足不出户的方式，与各位家族大佬联系，用于推进剧情和接受任务，免去玩家在任务领取点和任务实施地之间来回奔波。街头电话亭，也是实现任务推进“无线化”的一个重要道具。

想胡来？没门！

《黑手党》前作是一个对玩家行为约束非常严格的游戏，诸如超速、闯红灯等在GTA系列中根本就是家常便饭的行为，在这款游戏中会遭到警察的严打。本作将使用更为先进的AI技术，实现虚拟环境对玩家行为更富有逻辑和真实的反馈。

想在M2中抢劫一辆汽车，绝不是拦下一辆NPC车辆，然后上前按一个键这么简单。如果你看中了一辆威猛的肌肉车，然后套用GTA式的劫车方式，那么遭遇到的很有可能就是从车厢中冲出的肌肉猛男的暴打——是的，此时你会希望警察叔叔们快点到达现场。盗窃停放好的车辆，似乎要显得安全许多，毕竟上世纪50年代还没有防盗器这样的“高科技”，不过用暴力方式偷窃的车辆，必然会在外观上留下痕迹，开着门把脱落、玻璃碎裂的车辆，只要被警察发现，会在第一时间听到刺耳的警笛声。

饱受“落后科技”困扰的警察，在追击过程中无法动用直升机这样的“未来执法工具”，也没有《破坏者》中齐柏林飞艇这样的穿越武器，无论你此时的通缉指数是几颗星，只要你能够消失在警察的视线之中，就会将通缉指数清零——想胡搞的玩家不要高兴得太早，因为M2中的警察并不像GTA系列中的那些同行那样，再度面对已经“洗白”的犯罪分子时犹如被洗脑。他们会一眼认出你，并且立刻为你恢复全部的通缉度。干了坏事之后还想让警察认不出，你需要更换汽车、更换服装……想让别人认不出，至少需要换件马甲。P



●类型：动作　●制作：2K Czech　●发行：2K Games
●发售日期：2010年第三季度　●期待度：★★★★



正当防卫2
Just Cause 2

■广东 神之影

"一直被模仿，从未被超越"，用这句话来形容《侠盗猎车手》极为合适，模仿它的游戏可谓是数不胜数，但没有一款游戏能够真正超越它。四年前，一款打着"侠盗猎车手+孤岛惊魂"口号的动作游戏《正当防卫》倒是一鸣惊人，辽阔真实的丛林岛屿、自由开放的剧情任务、类型繁多的武器载具，游戏各方面都做得有模有样，但模仿始终是模仿，个性不突出一直是个大问题。正因如此，筹备四年之久的《正当防卫2》不仅保留了前作的诸多优点，还专门为自己制定了个性亮点——特技作战，这个新鲜亮点也让众多玩家对这款游戏充满了期待！

最强特工的传奇故事

为了延续前作剧情，《正当防卫2》将继续讲述中央情报局秘密特工里克·罗德里格斯（Rico Rodriguez）的传奇故事。在结束前作的南美洲之旅后，里克毅然退出了中央情报局，每天躺在海滩尽情享受阳光，而老搭档玛丽亚·凯恩（Maria Kane）却打扰了他的假期，还专程请他回去执行最后一个任务——追捕杀死好友汤姆·谢尔登（Tom Sheldon）的凶手，此人已被警方悬赏200万，情报显示他正躲在位于东南亚马来群岛的帕瑙岛上，由于那里是一个独裁政府的领地，因此中央情报局和美国警方均对他无可奈何。为了缉拿这名凶手，里克将再次出马，上演单枪匹马独闯龙穴的好戏，以一人之力对抗整个国家的武装势力。值得注意的是，此次《正当防卫2》的道德线是模糊的，里克不服从于任何势力，任何任务也没有对错之分，他所做的事情只会带来一种结果——是否引起混乱，这是因为《正当防卫2》放弃了前作数量繁多却极为无聊的任务系统，而采用全新的"混乱"系统。通过这个新系统，大家执行任务时能制造出各种混乱场面，所获得的混乱分数不仅能让更多任务得到解锁，还能让岛屿各个势力的实力不断增强，有时候还需要借助这些势力才能对抗政府军队。


空战在游戏中也不时发生


运用载具特技，直升机一样也能攀爬


爆炸场面能获得非常多的混乱分数

战场依然是孤岛，但不再是丛林战

不出所料，《正当防卫2》再次选择岛屿作为自己的战场，但大家不明白为何选择东南亚的帕瑙岛，而不选择新西兰、夏威夷等岛屿，主设计师彼得·约翰逊（Peter Johannson）对此的解释是："我们希望新岛屿能拥有不同的气候类型，虽然帕瑙岛、新西兰、夏威夷在这个方面极为相似，但帕瑙岛拥有更为多变的地形环境，包括茂密丛林、阳光海滩、冰山雪地、荒芜沙漠、现代城市等等，而且那里是一个亚洲国家，深受马来西亚、泰国、中国、

●游戏类型：动作　●制作：Avalanche Studios　●发行：Square Enix
●预计发售日：2010年3月23日　●期待度：★★★★


游戏里的载具非常多，驾驶快艇最刺激


游戏并非只有室外场景，室内场景更能飞檐走壁

日本等国的文化影响，游戏里还会展现各地的风土人情，而不再是以前一成不变的丛林世界。”在这个面积高达400平方公里的岛屿上，除了独裁政府以外，还存在着三个反政府武装势力，这种对立局面也使得这个岛屿呈现出多样化的作战环境，不仅拥有城市街道、高楼大厦，还有村庄部落、军事基地、港口船坞等各种据点，大家在这些地方开火交战也是在所难免的。

《正当防卫2》的崭新世界依然是自由开放的，大家可以选择各自的非线性发展过程，有些人只需花费20小时就能通关，有些人则需要花费超过100小时才能通关，因为游戏拥有近千个任务，就看大家最终想完成多少。此外，《正当防卫2》还采用了全新的任务难度适应系统，所有任务的难度将会取决于自己曾经做过哪些事情，如果你一开始就不断制造混乱，那政府就会不断加强防备，而你的后续任务也会变得越来越难。

更多载具武器，依然离不开耍酷

《正当防卫2》拥有如此辽阔的游戏世界，载具的使用自然是必不可少，目前会在游戏中出现的载具已超过100种，即保持原有载具的基础上，又增加了喷气式客机、消防车、豪华轿车等数十种新载具，一些怪异造型的载具更是隐藏在不易被发现的地方，要想收集全部载具可不是一件轻松的事情。驾驶地面载具时，会受到各种地形环境的影响，一些地面载具不适合在冰山雪地中使用，却适合在荒芜沙漠中使用，对应不同的地形气候，选择最合适的载具能获得事半功倍的效果。除了这些新载具外，《正当防卫2》还加入了全新的载具特技，里克不用像以前那样傻乎乎地站在汽车顶部，现在可以攀爬在汽车的各个侧面，躲避敌人火力的同时，还能寻找反击机会，甚至夺取汽车。

在武器库方面，《正当防卫2》仅有十来种武器供大家使用，尽管增加了激光瞄准火箭、单手榴弹发射器、迷你拆装枪等新式武器，但真正的重点并不在于此，而在于全新的武器升级系统。在游戏中，无论是武器还是载具，大家都可以对其进行升级，据说可升级零件多达2000种，升至顶级的武器将会展现出惊人的威力，全新的混合锁定系统能让大家的第三人称准星轻松瞄准敌人身体的各个部位。


估计没有比这个更酷的镜头了


老兄，我只是搭个顺风飞机而已


吃我一枚导弹，看你死不死！


有了抓钩装备，哪还需要武器

飞檐走壁，超酷的特技作战

为了直观体现游戏的鲜明个性，《正当防卫2》引入了大量的作战特技，这些好莱坞式的特技使得主角里克一夜成为詹姆斯·邦德那样的传奇特工。相信玩过前作的玩家都知道，降落伞是里克的招牌道具，每次高空跳跃或高速逃脱都要借助降落伞象环生，但在这次的《正当防卫2》里，降落伞仅是次要的招牌道具，更重要的招牌道具则是全新设计的抓钩装备，这个装备会射出一条能钩住任何物体的钢绳，这条钢绳不仅能自由收缩，还具有一定的破坏力。通过这个装备，里克能像蜘蛛侠那样飞檐走壁，也能跟周围环境“互动”出各种特技效果。例如，若将一名敌人跟燃气罐钩在一起，开枪射击燃气罐便会带着他飞往空中爆炸；若将一辆轿车跟战斗机钩在一起，可驾驶战斗机飞到敌人头顶，让落下的轿车把他砸死；若将两名敌人钩在一起，两人则会被收缩钢绳撞晕倒地，此时只需拿出机枪进行狂扫。

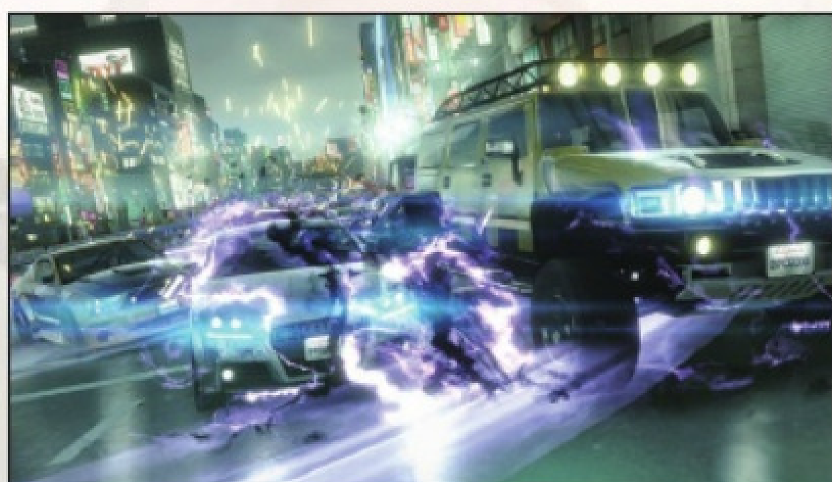
最重要的是，抓钩装备能跟降落伞同时使用，两者的搭配使用能带大家到达任何想去的地方，能钩住空中飞翔的直升机，能钩住地面奔驰的吉普车，能钩住高不可攀的楼房，几乎想钩住什么就能钩住什么，即使飞跃过程中偏离目标，也能控制降落伞轻松到达目的地。在一段试玩演示中，里克曾在一条公路上反复使用抓钩装备和降落伞，从头到尾都没接触过地面，简直就是一个机械化的蜘蛛侠。P

疾影狂飙
Blur

■江苏 老黑

《哥谭赛车计划》Bizarre Creations也要推出一款爽快流的竞速游戏，这就是《疾影狂飙》。Blur想要在由《火爆狂飙》（Burnout）统治的纯竞速游戏市场一鸣惊人，需要哪些秘密武器呢？身为学院派RAC游戏制作商的Bizarre Creations在面对全新的题材，自然也有他们的秘密武器。

将名车改造成战车


可怜这辆“四圈”……

爽快流RAC游戏将破坏和爆炸作为了玩家获得愉悦性的主要途径，因此鲜有知名车厂将自己的产品授权给那些专门开发疯狂赛车的游戏厂商，任由他人作为演示游戏物理性能的道具。与各大汽车厂商有着良好合作关系的Bizarre Creations，将一场由实名赛车充当主角的死亡竞速表演风险给了大家。目前已经确认的品牌包括有BMW、福特、莲花、通用和大众，这些看上去很“正常”的赛车，在《疾影狂飙》的世界中其实一点也不“正常”。

你可以将《疾影狂飙》的竞速规则，视为一款威力加强版的“跑跑卡丁车”。没错，游戏的规则就是尽一切可能使用破坏手段，阻止对手车辆的顺利前进。你的武器包括有并列机枪、热追踪导弹、地雷、电磁脉冲等一系列“使坏”手段，玩家可以在比赛前选择三种作为自己的装备，使用Xbox360手柄上的B键进行实时切换，使用A键施放特殊能力。

飞驰过程中的“整人”手段非为三大类，它们是攻击型（如导弹）、防御型（如钉板）和炫耀型，其中需要说明的是最后一种特技，它本身没有任何的攻击力，但可以通过华丽的神光效果来干扰其他车辆的视线，从而以非暴力方式造成竞争对手的事故惨剧。除了手动自选特技以外，玩家也可以将自己认为实用的组合保存下来，在以后的比赛中快速装备。随着等级的提升，更多的“整人”手段在开放的同时，一些用于增强这些特技威力的卡片也会被解锁。如“攻城锤”卡片可以增强撞击所造成的伤害，“溅射攻击”卡片可以让爆炸对敌人造成的伤害更大。

挑战全世界

Blur的多人模式最多支持20名玩家在同一条赛道上展开生死追逐，游戏提供了八种不同的模式，以及超过30条实景赛道。根据多人游戏的战绩，玩家会在每局比赛结束之后获得一定的经验值，累积获得等级的提升，从而解锁新车辆、新武器。这与《战争机器》和《使命召唤——现代战争》的多人机制非常类似。

除了完成任务以外，赛道中还有一些成就项目供喜欢追求极限的玩家们反复挑战，其中包括连续50次成功使用能量盾防御敌人的攻击，或者在2分钟时间内不使用任何的特殊能力通过某段赛道。与《战争机器2》的成就系统类似的是，玩家可以随时查看目前挑战成就的完成度。你还可以将自己已经获得的成就通过自己的个人信息，公布到电子公告系统Dashboard上去。Xbox360银会员和Windows Live用户（无法参与网络对战）在获得这些信息后不必仰视，马上就可以在自己的游戏中去挑战这些成就，从而不停的刷新这些极限记录。P


这样的特技……是变形金刚么?

●类型：竞速　●制作：Bizarre Creations　●发行：Acitivision Blizzard
●发售日期：2010年5月25日　●期待度：★★★☆

SHANK

2D卡通版鬼泣！

■内蒙古 莽月飘零

在去年的9月PAX09展会上Klei Entertainment展出了《SHANK》几段短小的视频之后再也没有什么音讯，在PAX09上公布的视频虽短，但凭借做旧的画面、美式硬派卡通以及爽快的战斗使这款2D横板过关游戏给我们留下了很深的印象，而近日官方又公布了一些新的消息和截图，而这些足以让我们窥一斑而知全貌，下面我们就来一窥究竟。

强大的主角与废柴的敌人

敌人的废柴是与主角的威武相对而言的，其实敌人也很厉害，只是在强大的主角面前有点渺小罢了，比如敌人们有小刀有匕首，有的也配备了枪支弹药，而且他们有组织有纪律，只进不退不怕死的牺牲精神比主角的觉悟高多了。

不得不提的是每一关最后守关的Boss，Boss各有各的特点，比如在视频演示中的Boss公牛TORO，TORO比主角高大强壮得不是一星半点儿，虽然TORO没有武器，但是被那致命的拳头打上一拳绝对不好受，能吃得起公牛一脚的也绝对没有几个人。况且TORO还会冲刺撞墙，将趴在墙上的主角震下来，颇有FC上《忍者龙剑传2》第一关Boss的风范，而玩家也可以抓住这个机会在撞墙后的硬直时间里攻击Boss。


Boss公牛的概念图

《SHANK》中的主角是一条铁血史泰龙一般的精壮汉子，红色的包头布条缠在额头上，但这也掩盖不住精壮汉子那两条浓浓的眉毛。浓眉没有带给他李洛克式的呆傻，反而美式漫画英雄的独特气质在眉宇间低调的流落出来。加上短小精干的胡子以及精明的眼睛，让这条粗糙的汉子流露出一丝不为人所察觉的英姿。

再来看看强大的装备：两把亮白色的手枪使其具有古墓冒险家劳拉的风范。一把战术短刀能屈能伸、收放自如，这把刀使近身格斗更加方便、迅速。十几颗手雷可以神不知鬼不觉地随时从身上隐秘的地方掏出来丢向敌人。上面的装备还不算威武，只能算标准配备，要命的是，他身后还藏着一把锋利无比的电锯，而且更要命的是，他可以随时掏出来并拉响它……

爽快的战斗

游戏的战斗是这款游戏的最大亮点。作为横版动作冒险游戏的《SHANK》完全没有《三位一体》中加入解谜系统后，战斗变得拖沓、缓慢的弊端，目前来看《SHANK》完全没有解谜要素，而是完完全全的爽快感伴随每一个关卡，我们所需要的就是操控我们的主角从开头一路杀到关底而后放倒Boss进入下一关。

游戏的实际截图，夕阳、背影将苍凉感衬托出来

在游戏中我们的主角可以用各种招数来干掉敌人，比如可以将敌人按倒在地，然后掏出匕首猛戳敌人的身体，也可以将敌人一把抓过来然后一匕首捅进敌人的肚子里再一脚踹开，还可以抓住敌人往地上反复摔，更加可以像《鬼泣》里那样讲敌人挑浮空后对空射击等等。总之这款游戏是非常的暴力和血腥的，暴力与血腥为爽快而服务。

而且让人兴奋的是，这些招式可以像格斗游戏那样任意组合成一套连招，比如你可以抓住一个敌人按倒在地，先戳他几刀然后腾出手来向远处的敌人开枪射击，结果躺在地上的可怜敌人后立刻冲向前方无助的其他敌人。不知这些，你也可以先对着敌人放几枪，然后抓住敌人反复在地上摔，而后再来上几刀、给他一手雷，然后抓回来将其推到，之后拉响主角身后那深不可测的电锯……

●类型：动作 ●制作：Klei Entertainment ●发行：EA
●预计发售日期：未定 ●期待度：★★★★



绝对少数派报告
——两个人的《星际争霸II》体验

编者按：在上期的“前线地带”栏目中，刊登了由编辑部“星际高手”壹分撰写的《星际争霸Ⅱ》Beta测试报告，在看过这篇报告之后，你也许会觉得限于编辑部的客观立场，作者在文章中没有太多的感情倾泻。当然，这也是“前线地带”评测文章的性质所决定的。那么在本期中，从不避讳作者表达个人感受的“评游析道”栏目将有两位作者亮相。一位是向来不惮于别人将他视为“暴黑”的坏香橙，另一位则是有“黑暴雪是一种生活态度”名言的ZergFood。这一次这两个人的不同之处在于，坏香橙没能拿到Beta版测试账号，而ZergFood却已在Beta版中征战了至少数百小时，嗯……他有点激动，很明显。看看他们会在下面的文章中说些什么，你可能会对《星际争霸Ⅱ》是一款怎样的游戏产生更多的认识……

玩偶战争
——来自草根的《星际争霸Ⅱ》测试观察

■山西 坏香橙

一、作者声明·有关报告

对于现今国内至少半数以上的即时战略游戏玩家来说，在2010年这个春节与情人节合二为一的年假中，能留下最深刻印象的恐怕不会是年夜饭、压岁钱和巧克力等等身外之物——对于那些视自尊、名誉与电子竞技荣耀为最高且以职业人自诩的玩家而言，灼热的黄金周带来的真正焦点只有一个——那就是始动于这个假期末尾的《星际争霸Ⅱ》（以下简称SC2）Beta测试。

未能免俗，作为一名常年关注国内大众玩家圈内视点的观察者，笔者自然不会放过对这个热门话题的重视调查。但是，和正在阅读这篇文章的绝大多数参与者一样，笔者没能获得那可遇不可求的天价测试账号，因此接下来的全部文章内容无一例外都是建立在经由测试版客户端对游戏录像回放展开的观察分析上——至于这种隔案观景的文章究竟有什么价值，诚然，无法进行实际操作带来上手体验心得是必然的，但如果想真正了解平凡玩家对SC2的首次近距离接触印象，这份报告书会是你不错的选择。

OK，声明告一段落，让我们进入正题。

二、第一次接触·第二类接触

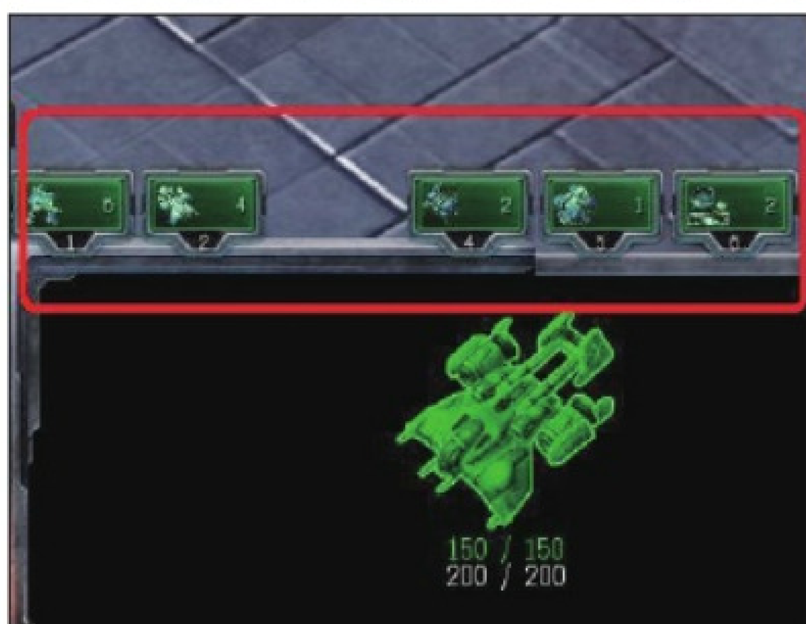
1.系统·设计

作为一部游戏经典的续作，一直以来，有关SC2总体概念设计的话题总会是争议的最大焦点：无论是褒扬还是批驳，正反双方都有充足的证据与理论阐述自己的观点。那么游戏的实际情况究竟如何呢？从Beta测试的内容来看，正如暴雪从2007年放出第一部宣传视频所展示的一样，SC2是一部定位在传承初代基础至上的守成之作——想要体会天翻地覆全面变革的玩家恐怕要失望了，尽管在细节与部分单位功能上暴雪做出了一定的发展修改，但整体游戏设计概念与那部十余年前的经典相比变化差别依旧不大：还是前方打仗后方采矿的RTS定势经济设计，还是数值精确可控的RTS定势单位设计，甚至在脱离广义RTS设计理论的特色种族势力设计上暴雪表现出的都是沿袭至上的态度：Terran的基础单位依旧是不晓得跑动射击为何物的Marine，Zerg的主要兵种生产途径依旧来自幼虫的孵化，Protoss的探测器建造建筑物依旧只需要定位一个传送坐标即可自动完成。对于追求创新进步的玩家来说，这种保守的设计自然不会带来多少满足感；但对于将所谓竞技性视为RTS唯一价值评估标准的职业玩家而言，这种大局不变的续作正是符合他们心意的设计——毕竟，相比于重新开始学习研究，SC2的系统上手理解难度要低得多，以往的经验理论可以得到完善的传承应用，最终结果就是各种赛事全然不会因游戏换代而产生动荡影响——对于当下的电子竞技选手而言，还有什么比这个更重要呢？

当然，作为一部跨度长达12年的续作，在系统细节上有所改进几乎是一定的：和大多数保持传统设计的RTS一样，SC2的闲置建筑单位可以跟随图标提示直接快速点选，单位框选的容量大大提升从而令部队调动更为便捷，编队亦会有小图标在控制栏最上方做出提示方便玩家对自己的单位进行查阅。除了整体系统的改进外，具体到单位细节的完善同样值得一看：诸如“永久隐身”“可探测隐身单位”以及“可造成减速效果”等等单位特性都会有明确的图标提示说明，而像“可跨越地形单位”“形态转换单位”和“活门式障碍建筑”“远距离被动探测设施”等等宣传已久的概念亦是不负众望地如期而至。至于具体单位属性以及衍生而来的各种战术分析，笔者私以为在此时展开讨论实属为期过早，原因所有人都清楚：对于这种属性数值明确固定的游戏来说，一个修正补丁就可以带来一连串的方案调整与重组，这样的设计在最终成型前妄下结论又能有什么意义？



总体而言，在全局设计上《星际争霸Ⅱ》变动不大



注意红框的位置，这些小标签就是编组部队的建筑的提示图标

总而言之，SC2的系统总体设计符合了保守派竞技玩家的需求水准，基本可谓不过不失。

2.音乐·音效

相对于争议极大的系统与关注度最高的画面，有关SC2音响效果方面的讨论似乎一直都没能获得多少关注。事实上，从笔者的体验来看，对于当下的SC2测试版来说，听觉观感的确算得上是一块不大不小的软肋。先来谈谈音乐：尽管在实际的Replay观看过程中无法欣赏到游戏BGM，但对提取自游戏安装包本体的音乐文件实际感受而言，采样自初代BGM的再次混音曲目占据了不小比例，而整体的聆听效果至多只能用中规中矩来形容，部分配器更是颇有不伦不类的味道——例如初代Terran主题曲混音版中的提琴。除了音乐外，现有单位的部分配音效果也不免让人有些失望：以人声最为清晰的Terran为例，SCV、初期车辆与初期空军单位的语音效果整齐划一地变作了中气十足坚定凌然的男中音，



测试版单位语音体验方法：将视角从全局切换至单一玩家即可，当然，目前能听到的语音种类数量非常有限

前作对应单位的胆小懦弱、外强中干与傲慢自持语调统统消失得无影无踪。诚然，作为一支军队来说这种风貌明显要更为可取，但对于一向以单位语音幽默风趣而著称的暴雪制造RTS来说，如此整齐划一的配音风格难免会给人留下特色不够鲜明的印象。相比之下，音响方面最为出众的应该是游戏音效，无论是射击、爆炸还是建筑细节等场合给出的音效表现都是可圈可点，完整地烘托出了游戏应用的环境气氛。

当然，作为对实际游戏内容揭示最为保守的部分，测试版本的SC2在音响效果上留下的未知部分还有很多，相信一贯以产品打磨耐心充裕著称的暴雪在正式版游戏中交出能令玩家更为满意的答卷。

3.画面・风格

毫无疑问，作为对游戏直观印象影响最大的关键环节，有关画面的关注永远会排在瞩目榜的前沿，这次测试自然也不例外。不过，耐人寻味的是，在之前对SC2游戏画面产生感性印象时，尽管存在分歧，大多数保持关注的玩家依旧对这种特色表示了肯定态度。但在实际测试开始后对画面的理性认识生成后，相当数量的玩家对这种已成定数的风格提出了质疑，原因何在？且让笔者分析一二。

首先，这次游戏测试明确地展现了暴雪的美工在这部游戏上付出的努力，无论是建筑建造、单位训练还是实际战斗，从无数细节上我们都能看到游戏美工用心投入产生的敬业结晶，简单举几个例子：1.将画面细节调高，把摄像机角度拉到最近距离观察Protoss的狂热者正面，你会发现一幅完美符合Protoss标准民族特征的典范相貌，一切标志性的脸部细节无不清晰可见。2.选中一架Terran的维京



星门中央会显现正在传送的单位的虚像


维京战机驾驶员在座机不同状态下的两种头像效果

战机，你会发现飞行形态下出现在右下角特写视窗中的驾驶员正处于全封闭头盔且将滤光镜拉下的高抗荷状态，但当维京战机转换为陆行形态后，原本密不透风的驾驶员头像会立刻转换成面罩掀起的裸视状态，单位的相貌真容一览无余。3.建造一座Protoss的星门并让其开始传送部队，在单位尚未成形的时候将视角拉近并旋转调整角度，你会在传送门中央变幻不定的亮斑中赫然发现一支影影绰绰的虚像，对比一下正在制造的单位你会看到这个半透明的轮廓所标示的正是相同的内容——当然，不能像横扫千军那样用建造单位加速成形是肯定的。至于诸如部分单位拥有不止一种造型、不同单位被不同火力轰杀时会播放演出效果全然不同的动画等等细节更是数不胜数。然而，尽管这次游戏美工的努力可谓有目共睹，一些大大小小的瑕疵缺陷依旧是存在的。具体展开分类列举的话，有些问题可以视为单纯的疏漏，例如所有势力的闲置建筑单位图标都是SCV一种；有些问题是优化提升即可修正的小毛病，例如Zerg的建筑孵化成型过程中卵囊与地表黏液材质脱节的衔接效果；但也有些问题虽不严重却足以引发玩家对美工敬业水平的怀疑，例如Terran雷达扫描的简陋效果；更有些问题直接牵涉到了游戏的整体美术风格以至于最终引发了堪比系统设计相关话题规模的争议——有关这方面的代表问题只有一个，那就是“为什么这次的画面效果如此接近玩具？”

没错，这就是引发质疑的关键。所有认真看参与过测试的玩家都不难对游戏画面产生这种印象：塑胶。鲜艳流畅、高亮柔和的配色风格加上横棱有余硬朗不足的模型特色，给出“状似玩具”的答案似乎也不是什么意料之外的结果。的确，贴图可以重制，材质可以修改，但单位大小的对比关系改动起来恐怕便不会这么容易。那么，究竟为什么暴雪会如此执著于这种全然违背常规现实比例的游戏设计风格呢？关于这个疑问笔者亦曾经纠结过许久，直到最近亲身体验过一把塑胶感泛滥的测试版画面后方才恍然大悟：事实的真相可能并没有想像中那么复杂，真正的答案可能就在真实的背面。


这几根简陋的亮线就是Terran的雷达扫描效果

三、玩偶的真相・与真实无关

在笔者早已逝去的童年所留下的记忆中，最为鲜明的印象莫过于那一抹鲜亮的油光色——但凡和笔者有过相同成长经历的读者都会理解，这道不会消逝的色彩就是以变形金刚和特种部队3.75英寸兵人为代表的塑胶玩具。在那个没有游戏机与互联网遥远年代，男孩子最大的乐趣莫过于在沙坑上和街坊四邻的小友一起挖掘坑坑洞洞制造各种场景，然后把

各自的玩具集中在一起，畅快淋漓地展开一场翻天覆地的激战——尽管这场战争需要启动想像力进行无限的补充完善，但对于所有亲身体验过这种经历的玩家来说，又有谁能否决这种单纯而难忘的乐趣？

那么，当保留有这份珍贵记忆的玩家长大成人后，面对流光溢彩比例失真但细节精致的SC2时又会产生何种印象，想必随我一同看到这里的读者都不难明白：就在一瞬间，那些光泽锃亮的士兵、建筑与机械统统变成了色彩亮丽的塑胶模型，而那些精巧细致的战场背景则摇身一变化作了复杂精密的沙盘场景，至于剩下的一切：故事背景——沙坑上的记忆告诉我们，相比于杂乱无章的混战，有着鲜明故事情节的争斗总会留给我们更深刻的印象。原因很简单，在这种战争中我们会选择成为英雄——通常是玩具箱里某一二件最为钟爱的玩偶。无论如何，我们需要一个自身的投影深入这个神圣的沙坑，经历一场惊心动魄的冒险与战斗，目的就是确认孰强孰弱的排名。因此我们需要一套合理的数值与规则系统——滥强的另一面就是无聊，虽然发生在终局的翻盘永远是令人荡气回肠的保留节目，但在此之前，足够的坎坷才能提供充足的争斗。因此在开战前事先设定好让角色留有余地可以自由发挥实力的强度数据与游戏规则，才是延长这场圣战乐趣寿命的最明智手段。至于你所质疑的比例问题，呃，请问对于这场规则完整、数据严密旨在发扬个人英雄主义的沙箱之战中，这种问题真的很重要吗？

所以说，想想这场战争背后的本质，一切有关SC2的美术设计与比例设定的质疑都会烟消云散——对于这样一场定位于玩偶战争的游戏，所有立足于真实的批驳又有什么意义呢？无论如何，我丝毫不会质疑这场从沙坑转移至个人电脑平台的战争游戏会带给依旧青睐此道的玩家无上乐趣这一事实，祝各位游戏愉快。

星际的传承，延续的感动

■上海 ZergFood

关于一款伟大作品的续作

首先，《星际争霸Ⅱ》（以下简称SC2）是一款杰作，真正意义上的杰作，所有期待SC2会“杯具”或者暴雪会“餐具”乃至战网2.0会“茶几”的同学都会流下悔恨的泪水。

时隔13年的再会，SC2是一款承载了太多负担的游戏。且不谈那些重振电子竞技或者职业玩家势力重新洗牌之类的鬼话，单纯地只是将它作为一款游戏，作为一款名作的续作来品鉴来玩味，一如前作那过于耀眼的光芒和史诗般的地位无法回避，相信所有人都会问的一个问题是：这款游戏究竟有没有资格被称为《星际争霸Ⅱ》？

在等待了如此漫长的时光之后，那些玩家们，无论是虔诚的暴雪信徒还是冷眼期待暴雪滑铁卢的偏执狂（是的，对一个自1995年之后就从来没犯过错的游戏公司始终怀有敌意的行为本身就是一种偏执），对于这款游戏的期待都已经在光阴流转中酝酿成了一种完美主义的挑剔，夹杂着无端而浮躁的猜疑和动荡的不安。但同时这又是非常容易理解的，毕竟，他们已经等待了太久，真的是太久了。还记得在这之前最漫长的一次等待是什么吗？是被牛脑袋Bethesda搞成偏瘫残疾的《辐射3》还是自甘堕落的Bioware那铜臭味熏天的《龙世纪》？

其实早在第一次看到暴雪官方放出的Battle Report录像的时候就已经可以下定论了，《星际争霸Ⅱ》注定将是一款完美的续作。这款游戏的操作感实在与前作太接近了，毫无窒滞的控制和命令响应，一切都在玩家一手掌控之下的部队调度，干脆利落的战斗节奏再加上一切的根基：可量化的经济系统，这些加在一起构成了，或者说保留了暴雪式RTS游戏的精髓：可控可量，操控得利，运筹制胜。从2D到3D，冗长的开发周期和几经修补的引擎丝毫没有影响这款续作对前作精神和灵魂的继承。总之，如你们所有已经有幸玩到SC2 beta的人所一同见证的那样，这是一款杰作，一款卓越的作品，即使是最挑剔最敏感最偏执的玩家在看到这款游戏的第一眼时都会陷入笨拙的怀旧情结中，并且因为那些闪闪发光的新鲜玩物和令人感动的细节设计发出由衷的赞叹。

这的确就是《星际争霸Ⅱ》，也许一百万个人的脑海中有一百万个不同的《星际争霸Ⅱ》，虽然并不是每个人的梦想都能最终成真，但是说真的，这东西就是真正的《星际争霸Ⅱ》，绝无仅有，货真价实。



开放Beta测试之后每日都有数千玩家同时进行游戏



战网2.0的部分功能还未启用


战网2.0的排位使用联赛排名制


在巨像的火力面前人类的步兵十分脆弱


高阶圣堂武士的灵能风暴如前作一样势不可挡

关于战网2.0

与其说目前的SC2 Beta是在公开测试这款RTS游戏，其实更莫若说是全球最大的MMORPG和RTS寡头暴雪在测试其为未来做打算的新玩具：战网2.0。打个比方，SC2是暴雪近年来最重要的产品，但也不过是一颗十分重要的棋子——没错，BN2.0正是一个更大的布局，那个更大的一盘棋。如今随着SC2的公开测试，BN2.0也算是正式上线了。可预见的是，在不久的将来，全球最大的MMORPG《魔兽世界》也将进行一次升级并且内置支持BN2.0，尽管这个棋局究竟路归何处还有待时间的考证。当然，对绝大部分尚未获得测试CDKEY无法连上战网的玩家来说，这个BN2.0只是阻碍他们自个儿玩线下游戏虐待AI的绊脚石而已。

SC2取消局域网联机的举动曾经引起过一片哗然，毕竟线下比赛和Lan Party的美好回忆还离我们并不太远。而此时此地，正是那个在当年带来过无数美好记忆的游戏的续作向玩家们宣布，这些记忆已经过时，这真是一点也教人好受不起来。但无论如何，木已成舟，无需接入互联网的局域网对战已经成了历史，SC2是BN2.0的附属建筑，一个新时代的到来已经不可阻挡。

BN2.0的对战连接机制似乎也和之前的种种预测有些出入。此前有分析认为BN2.0如大多数对战平台一样是仅负责分配玩家的配对服务器，配对成功之后仍然会以一方建立游戏另一方加入游戏的方式来进行对战，这样的话如果对战双方之间的网络状况良好便能规避延迟。但实际上的情况是，延迟是普遍存在的，并不会因为连接者之间的网络状况而恶化或改善，换句话说，即使对战的连接双方处于同一个局域网内也并不能实现局域网一般的流畅对战体验，但同时网通和电信之间的距离也并不是那么的遥远。

延迟的确是普遍存在的，但BN2.0的延迟情况是颇为乐观的。在靠谱的ISP服务商以及状态良好网络条件下，以内地局域网连接台湾服务器进行游戏几乎可以忽略延迟的存在，实测稳定100ms左右的Ping对于一款RTS游戏来说是可以接受的。连接美服的状况略为的糟糕一些，500Ping到1500Ping都是正常的，除非使用代理服务器或者某些地区可遇不可求的超强力ISP（比如上海的10m独享网通），否则游戏体验会受到较大的影响。

关于SC2的游戏体验

所有熟悉《星际争霸》或者《魔兽争霸Ⅲ》的玩家都可以非常轻易地上手SC2，这是典型的暴雪游戏，其最大的特征就是用户界面和操作机制会在严格遵守前作的基础上做出有效的进化和革新。所以和暴雪每一款最新的RTS游戏一样，SC2是当下操作和UI最有效率的暴雪RTS游戏。与此同时，在操作简化（其实效率化这个词更能够形容这种进化）的同时，SC2也是史上最复杂的暴雪RTS游戏。玩家需要的操作总量减少的同时，大量新技能和新的战术单位的加入，宏机制概念的引入以及更复杂的系统和战场地形设置使得SC2比前作要复杂上不少。此外，SC2的游戏节奏比前作明显要快。资源采集加快的同时，三个种族都有各自对应的加快建造速度/生产速度的宏机制，这使得任何种族都得以迅速的堆砌部队并且有能力快速转型。除此之外，新的传送、虫洞、加速等技能也在客观上缩小了战场的尺寸。且不谈兵种变化技能变化攻防属性变化这些任何一项都会对游戏战术影响至深甚至改变整个游戏面貌的改动，仅是游戏节奏的变化一点就能使得SC2成为一款与前作截然不同的游戏，而并非只是所谓的3D版星际1.5。

目前的Beta测试还不能进行战役游戏，成就系统和称号系统尚未上线，BN2.0的社交功能也显得比较简陋，所以现在的SC2 Beta尚处在一个纯粹的对战环境测试阶段，玩家捉对厮杀的同时，暴雪也忙着进行游戏平衡性的调整。测试至今，暴雪已经发布了两个重要的平衡性改动补丁，玩家的抱怨也从“Protoss太强，需要削弱”逐渐转向了“Zerg太强，需要削弱”“Terran需要更多的爱”。这种乱七八糟的场景已经成为暴雪游戏文化的一环了。“没有折腾，就没有完美的游戏”“游戏性最高，其他都低”，正是在这样的核心价值哲学的引导下，暴雪才能继续给玩家带来感动。老实说，在现在这年月里，如此的感动真的不多见了。



新DOMO的端点

——伫望彼岸《云之遥》

■山东 剑气冲霄

历经两年死水般的沉寂，《云之遥》上市了。

适逢《轩辕剑》系列诞生20周年之际，《云之遥》的横空出世令人颇感意外。尔后，官网陆续放出的消息更让人一度瞠目结舌。作为轩辕剑系列第一部"外传的外传"，本作首次采用全程联网防盗系统、首次加入真人歌曲演唱、首次以DLC释出的方式进行后续资料更新、首次结合WEB网页游戏进行可玩性扩展。无论从内容形式还是包装手段来看，《云之遥》集结了无数大刀阔斧的系统革新，DOMO"背水一战"的用意可见一斑。

作为《汉之云》的外传，轩伍三部曲的收山之作，《云之遥》上市伊始便饱受争议。几位命运早成定局的主人公、一个前作中遭到玩家无数次口诛笔伐的三国背景历史观，以及其身为备受诟病的"轩伍"前传，让许多原本即对《轩辕剑》系列心存成见的玩家，对此作难免抱持着鄙夷蔑视之态度。另一方面，这款24小时连线进行的游戏实无破解之法门，许多人无法再拜便捷的网络之赐，与彼岸同胞同步体会游戏内容，大陆的简体版本也仍因各种心照不宣的原因遥遥无期，大陆玩家若想真正得见新作全豹，恐尚需一段时日。种种或主观、或客观的因素，以及尾随着争议走过了20年的《轩辕剑》招牌，为还未于此间问世的《云之遥》，蒙上了一层似无还有的面纱。

鉴于这款游戏在大陆短期内估计无法上市，许多读者尚未能玩到，笔者尽量避免透露剧情内容，并努力以客观公正的立场，去评价这部戏里戏外无不爱恨交织的《轩辕剑》最新作品，并借此点评新DOMO小组各方面能力之优点与劣势。限于笔者的学识与阅历，对于游戏及其他方面的点评难以全面完美，尚祈有识者雅正。曲有误，还望周郎顾。

一、最精彩的剧本，最糟糕的剧情

自"仙剑1"取得成功之后，游戏情节就成了衡量一部国产武侠RPG尤为重要的指标。与"仙剑"极富张力、收放之间酣畅淋漓的大逆转式桥段转换手法不同，《轩辕剑》向来是以隽永悠长的气韵将神幻传说娓娓道来。同为国产游戏极负盛名的双剑，"仙剑"好比一坛香醇豪爽、入口刺心的烈酒，让玩家目不暇接地看到一幕幕生死恩怨、爱恨情仇后连呼过瘾；而"轩辕剑"如同一杯恬淡清雅、温润绵长的香茗，通关之后初觉乏善可陈，失望之余细细回想起来，却又总能于不经意间寻到意外的感动。此次


本作更多着墨于少年间友情爱情的描述，虽然效果未必尽如人意

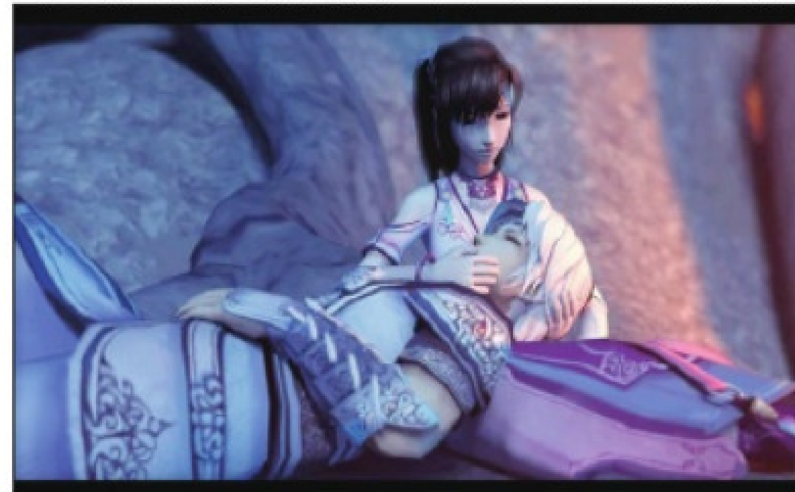
《云之遥》仍旧与前作如出一辙，在剧情呈现方式上波澜不惊，当情节进行到高潮时却又戛然而止，未免令笔者在内的不少玩家颇感失望。但通关后阖目而思，静静体味一下游戏轻张微弛的脉搏，会发现这仍不失为一部值得欣赏的作品。

但在剧情上，《云之遥》在衔接方面却出现了不少硬伤。例如在开头与结尾中，游戏大力渲染主角皇甫暮云与男二号张诰的友情，从情节桥段到人物对白无不极尽煽情之能事，无奈其效果却难尽人意，远未达到《苍之涛》车芸之死的高度。在这里，笔者要冒昧抨击一番《轩辕剑》系列的顽症痼疾。《云之遥》剧本的架构大纲本来是一个很精彩的故事，但是在剧情输出过程中，各方面处理手法极为单调粗糙，对游戏的原本剧情造成了扭曲与失真，便使玩家产生了“这部游戏剧情不好”的错觉。这是《轩辕剑》早已有之的顽疾。《汉之云》《轩辕剑伍》乃至《轩辕伏魔录》等口碑相对较差的系列作品，论其综合素质并不算差，却都因“剧情呈现”沦落成了人人喊打的过街老鼠，不禁令人扼腕。另外，重视剧情架构却轻视剧情呈现，并非是《轩辕剑》的特点，而是许多国产游戏的通病。例如被玩家讥讽为“问路篇”的“仙3外传”，便因为冗长繁琐的迷宫割裂了主线剧情的衔接，让玩家倒坏了胃口。好在上软制作组痛定思痛，在“仙剑4”中凭借对白、音乐、人设以及诸如“盗墓”“修仙”等青年玩家喜闻乐见的元素，为原本便很精彩的剧情锦上添花，使之成为一部堪称经典的巅峰作品。相形之下，历经《汉之云》风波之后的DOMO对前代游戏的缺点哀之而不鉴之，在《云之遥》里仍延续了剧情输出方式苍白无力的缺陷，不免显得过于不成熟了。给笔者留下最恶劣印象的是《云之遥》的对白编写，尽管这部作品总算舍弃了前代强行灌输思想一般的说教风格，但在措辞遣句之间仍显得单薄空洞，毫无人性化色彩。同样是武侠风格游戏的对白，《幽城幻剑录》古风蔚然、“仙剑4”庄谐并重，都是绝佳范例。便是DOMO灵魂人物蔡明宏参与制作的那款《仙剑OL》，


《汉之云》中横艾诲人不倦的说教对白折射出文编肤浅的表达能力，也使其大义苍生之辩显得苍白无力，这个缺点在本作中多少有些继承

其对白也有不少可圈可点之处。从用词上看，《轩辕剑》文编的国学功底并不差，但不知是编写对白时态度敷衍了事，还是那位文编确实感情生活经验匮乏，写出来的句子总是冷冰冰的，无时无刻不令玩家清醒认识到这是一个游戏程式人物在那念对白而已，因而对角色的代入感造成了无比强大的负面冲击。这一缺陷直接构成了《云之遥》的死穴，其余诸如画面、音乐等表象声色的项目制作得再用心，也近乎无济于事了。

同样值得关注的，除了游戏本身的情节发展外，还有游戏世界观中的历史环境。自《枫之舞》而始，《轩辕剑》便一直以真实历史背景为依托，给玩家一种家国大义的厚重感。诸如《云和山的彼端》《天之痕》等作，均是以一个特定的个体视角去叙述一个历史横截面的变化，其本身故事情节内容独立发展，不受历史大事件所决定，但同时却又能与历史事件互为影响、相互交融。这种巧妙的处理手法为《轩辕剑》增加了不少文化内涵。但自《苍之涛》的历史另类解读大获成功之后，《轩辕剑》的历史观渐趋变化，开始不断在历史诠释上求异求新。“轩五”的黄帝、《汉之云》的诸葛亮，均与我们脑海中的固有历史形象相去甚远，这也是近代《轩辕剑》备受争议的主要原因之一。本次的《云之遥》所讲述的主要是主角皇甫暮云的奇幻历程，因而未涉及太多的历史观论断，所以推出之后并没有招人非议。但在游戏主线任务中充斥着大量魏明帝曹叡下达的任务，使许多玩家无法接受。《汉之云》里朝云不断接汉营的军令，《云之遥》里暮云不断领魏主的任务，这哥俩儿倒还真是精忠报国。以往的《轩辕剑》，因融入历史而令人击节赞叹，《轩五》后的轩辕剑，却似乎是为了历史而历史，跳入了“必须走历史路线”的怪圈。制作人制作剧本时，处处受历史时间顺序、历史人物表现、历史事件发展掣肘，反而让历史背景这么一个传统特色变成了先天劣势。再以《天之痕》为例，靖仇三人的行动是游离于隋唐战乱背景之外的，伏魔山、月河村、氐人国、仙山岛、赤贯星等神话场景构成了“三人时光”的主线，张烈、程咬金、李世民的出现徒增玩家会心一笑罢了，他们尽管在历史的舞台中叱咤风云，却无法左右陈靖仇的命运。但在《云之遥》里，暮云的泰半经历，均是曹叡授意之下的行为过程，让人徒生反感。何况同样是再现历史，在真实度方面新DOMO也远远不及其祖。《云和山的彼端》中，大小场景图计


结局动画中，兰茵侧头轻抚暮云的面庞，给人一种悲喜交加的惘然感


与毁誉参半的主线剧情相比，四大支线配角的剧情颇受好评，神医鱼仙物语更为玩家所津津乐道


自《苍之涛》起，DOMO便习惯用静态CG作为剧情衔接的手段，此次《云之遥》干脆改成了过场配音漫画，让人哭笑不得

四百余张，均参考了欧洲和中东的古建筑相关文献。《轩辕剑肆》为了再现先秦雅乐，制作人特地来到内地求取“祭祀音乐”的真经。其严谨科学的考证精神足见珍贵。即便是DOMO成员开始大幅度更替的《苍之涛》一作，主角桓远之博带帷裳的衣饰仍然典出有故，甚至有网友据此写出《桓远之服侍小考》一文。但从《轩五》之后，主角们的衣饰愈趋华丽，却也愈与历史时代大相径庭，游戏角色们的言谈行止，也与历史时代人物渐行渐远。我国台湾省文化包容性极强，从新一代DOMO组员研发日志的行文与漫画中可以看出，他们受美日文化影响甚深，于国学却颇感陌生。这大概就是他们缘何对剧情呈现处理方式如此捉襟见肘的原因了吧。如果想传承《轩辕剑》系列内在精神的话，DOMO的文字相关从事者恐怕尚需一定的文化积淀，要想做《轩辕剑》，除了需要物质资金供给之外，文化资本更是不可或缺的必要条件。

二、3D八年终成正果，伏羲琴音荡气回肠

2002年首次3D化的《轩辕剑肆》截图一经公布，激起了玩家一片哗然。国人自主开发的3D引擎劣质表现效果，与《天之痕》美轮美奂的2D贴图形成了强烈反差，也使玩家开始质疑《轩辕剑》是否有必要走向3D的道路。甚至有不少玩家提出“3D之后，已无轩辕”的悲观论调。事实证明，图像3D化是游戏发展的必然趋势，是不可阻挡的历史潮流。具有前瞻性精神，能够与时俱进的DOMO也渐渐跟上了时代的脚步，有能力充分满足玩家对于游戏画面的基本审美需求了。RW引擎效果在《轩五》初现端倪时已呈现出一片惊艳之感，《汉之云》对于该引擎的开发更是轻车熟路，将效果发挥尽致，至此《云之遥》新作，画面终臻大成之境——当然，这里的“大成”仅仅是相对于《轩辕剑》纵向比较而言，不可与FF13等次世代大作同日而语。暮云细致入微的表情、兰茵秀美娇艳的眉目均被勾勒得惟妙惟肖，让人首次感受到3D图像唯美细腻的一面。另外，宏大场景的展现也体现出新DOMO精湛的构图技巧。如神凛幻境迷宫、少室山星空、汉水之战、DOMO小组工作室等场景，用大量镜头缩放的形式给人以扑面而来的震慑感。不仅是场景表现，新DOMO美工功力的提升也体现在诸多细节方面。譬如焦柔效果并没有像《汉之云》那样受到滥用，水面纹理、浓雾粒子的处理手法更为圆转如意，战斗场景中水墨线条的勾勒也尽显饱满。另外，暮云的最强武器“雪隐”“封日冥泉”等装备效果极其华丽，几可媲美一线MMORPG的神兵利器，也充分展现出DOMO美工们对市场需求的灵敏嗅觉。然而，《云之遥》盛意拳拳的画面表现方面仍是白璧微瑕——战斗技能动画的处理方式过于简单。在前作《汉之云》里，战斗技能便被粗暴地处理成了一堆光环，或一团雾气在敌人四周环绕，让玩家看了哭笑不得。本作虽然在人物的战斗动作上下足了功夫，却仍难脱前作“激光乱射”的窠臼，最终技能的展现毫无观赏感可言。不仅拍马不及《轩肆》时加入动作捕捉系统后惊天动地的战斗气魄，甚至也比不上同系列2D作品中手绘的战斗动画。不过这或许是经费不足之故，我们也无必过分苛责。总之，从《轩辕伏魔录》粗糙的3D泥淖中一路坎坷走来，《轩辕剑》的3D道路终于步入了正轨。随着引擎的换代与DOMO美工技术的提高，相信日后的《轩辕剑》画面定会流光溢彩，熠熠生辉。


主角的表情与衣饰变得越来越精细，但剧情中人物性格的塑造深度却略欠火候


气势恢宏的神凛幻境，雄浑之余亦不乏唯美风范

与画面同步大幅提高的，是《轩辕剑》的人设。自《苍之涛》任用小萝莉车芸作为女主角后，《轩辕剑》的人设便开始一步步迎合市场。《汉之云》后DOMO人设启用新人，出现了如端蒙、尚章这样满足玩家复杂癖好的角色，到《云之遥》的主角阵容更是堪称奢侈华丽。除了女一号兰茵外，但凡是女性剧情人物，无不裸着两条纤长的大腿撩拨男性玩家。除了萝莉玉澧这个保留萌物外，还有肌肉型猛男韩龙、火辣御姐娄桑、扮相酷似大蛇丸的淳于恒、日本游学青年久悠等。或许这些角色会招致不少系列资深玩家潜意识里的不齿，但作为一款面向青少年市场的游戏而言，这无疑是个明智的变动。


卖艺少女娄桑，妖娆的身段使不少男性玩家垂涎欲滴

在人设方面，DOMO仅仅是向市场倾斜了一下权衡利弊后的天平而已；但在音乐方面，《云之遥》则近乎全盘向市场妥协。这部作品破天荒的加入了主题歌曲《泪狂奔》，并与台湾省知名歌手陈思涵进行跨界合作。新发售的《云之遥》原声带专辑中，《美人肩》《兵马乱》《我不怕痛》等曲目是纯粹的流行歌曲，与《轩辕剑》强调神韵、意境的风格似乎格格不入。所幸这些曲目也并未在游戏剧情中所录用，唯一出现过的人声歌曲，是结局动画中的《追昔》。不少玩家更情愿将这首歌视作本作的主题旋律。毛兽还私人花了数万元新台币，聘请乐手制作游戏配乐live版本。像《云之遥》主选单音乐、《大魏帝国》古筝版、《月下吹笙的少年》琵琶版、《青史无尽》古筝版等金玉丝竹之声，不仅闻之有飘然出尘之慨，更隐隐彰显出制作者敬业的情操。《轩辕剑》系列正是有着一批研发至上的制作团队，方能在命运多舛、风雨如磐的单机市场中屹立不倒。



官网中编剧的研发日志，朴实的文字令人多少有些心酸

三、毁誉参半，游戏性的得与失

《轩辕剑》系列的游戏性一向毫无争议。如炼妖壶系统、护驾系统、绝技系统、法宝系统、五行生克等招牌设定，早已深入人心。《天之痕》的符鬼系统、《轩辕剑肆》的天书世界，放在今天也是值得借鉴的成功范例。即便是口碑最差的《轩辕剑伍》，也设计了赛跑、木头人、掰手腕等饶有趣味的小游戏。《云之遥》的游戏系统，承接了《汉之云》的基本框架，只是将"壶中世界"改成了"镜中世界"而已，炼妖、锻造等元素完全保留。在战斗方面，《云之遥》却等同于推翻重做。它取消了前作的气势系统，并将阴阳互克改成了太阴、幽冥、玄阳三属性相生相克，



汉水船上恶战巨型幻兽。《云之遥》的Boss本质上还是血牛而已

结合连击、暴击系统使战斗的难度大大减低。法宝的数量也远较前作为多，可惜一半以上的法宝都是鸡肋。如鼠槌、龙飙等传统法宝更是以消费大量绝技值为代价才能使用，让玩家有些难以取舍。而自《枫之舞》便拥有的收妖功能，也在本作中首次改成了"辨识"技能。若想将敌方怪物收为己用的话，需要运用辨识技能多次收集敌人资料，当辨识度满足一定要求时，方可召唤出怪物为己效力。这个设定解决了收妖后无法得到经验值的问题，却也使收妖的步骤变得繁琐起来，是优是劣，难以评判。



配合联网系统的地城功能，如果将历代人气角色作为迷宫Boss的话，或许能得到更多的好评

《轩辕剑伍》时期，制作主创贾卓伦曾说过"RPG的灵魂在于战斗"——这个论断未免过于极端。但占据了日式RPG内容半壁江山的战斗系统，的确至关重要。从《轩辕剑叁》开始，系列正规作品便一直采用半即时回合制的设定。这种战斗形式无疑强调策略与技巧的运用，而无法做到《幻想三国志》系列那种爽快连击的效果。然而随着快餐文化大行其道，步步斟酌的战斗方式显然已跟不上玩家的步伐。《汉之云》的战斗方式便略嫌枯燥，被台湾某论坛玩家讥讽为"排排坐、吃果果"，而Boss战的打法更是单一无趣，仅仅是纯粹的血牛持久消耗战而已。DOMO组员无疑注意到了这点，在《云之遥》中进行了不少改进。除了前面提到过的生克、连击系统外，DOMO组员在Boss战的玩法上着实费了一番心血。如与荧煌神将的Boss战里，需要在不杀光前排荧煌天兵的前提下击败后排的荧皇神将。还有斜谷口与白鹿的战斗，要求玩家辨别出白鹿的分身与本体。很多Boss都有蓄气攻击的技能，也为战局增添了一些变化的色彩。可惜这些设定仅仅是浅尝辄止，并没有从根本上改变《轩辕剑》回合制战斗单调枯燥的气氛。但这些锐意进取的尝试精神，也可以令我们感到一丝兴奋与振作。

在其他细节方面，游戏玩法的创新也多有体现。如前期结合战斗对话系统考较玩家《孙子兵法》的Boss、要求玩家在迷宫中注意收集青云石的任务，中期的五行调色迷宫机关、"盟军敢死队"小游戏，后期的帮秦砚猜字谜等等，暗含DOMO小组的另一种制作思路。

需要抽离出来单独讨论的，是本作中处于风口浪尖上的"地城系统"。这个需要联网的系统可以等同于《轩辕剑肆》的玄冥宫，玩家能够探索一些不同的迷宫地图，触发若干个随机事件点，进行战斗、收获道具等，颇与当下网游流行的"副本"大潮异曲同工。但《轩辕剑》毕竟不是ARPG，靠新地图新怪物未必能满足玩家的口味。引人注目的是地城系统日后将与网页游戏相结合，玩家可以在网页游戏中自由设计一个地图的道具奖励、怪物等级等数据，并将其导入到《云之遥》地城系统中供其他玩家探索。这种设计已经具备MOD制作器的雏形，如果DOMO能允许玩家进一步导入3D模型、剧情对白的话，《云之遥》必能循着《模拟人生》《魔兽争霸》的成功之路走向辉煌。大宇公司也没必要再为防盗手段更新而大费周章了。

四、新的DOMO，何去何从？



一把斑斑驳驳的黄金古剑，或许即将退却寒锋，光鲜不再。但其传承的精神与文化，将为无数玩家所铭记。剑的传说，直到永恒！

作为《轩辕剑》的玩家，我们了解过DOS时代DOMO小组的青涩岁月，也见证了《天之痕》时"黄金DOMO"的全盛时期。《苍之涛》之后的DOMO小组，却明显有着青黄不接的现象。昔日纵横捭阖、才气沛然的DOMO元老们，要么走上了管理的二线岗位，要么与大宇公司分道扬镳。然而他们的才华、他们的精神乃至他们留下的笑语戏谑，仍给"多魔"这个缔造过无数传奇神话的团队打上了强烈的精神烙印。《轩辕剑伍》后的DOMO新成员们，或许没有成熟的研发经验，或许没有深湛的文化底蕴，但他们那一颗颗热忱积极的心，仍使DOMO焕发着动人心魄的光辉。他们有潜力去重现DOMO当年的辉煌战绩，可惜他们未必再能有这样一个机会了。好在《云之遥》虽然未必尽如人意，却也是一张及格的答卷。剑之传说，就此终结的话，大概也足堪为20年的风雨征程圈出一个句号了。

四代之后，《轩辕剑》每出一部作品，必定招致骂声一片。骂过之后，却又总会有一阵怀念与追忆，并渐渐具象为溢美之辞。我们总拿着对《轩辕剑叁》、对《天之痕》的那份记忆残片去要求《轩辕剑》的续作如何如何，却往往忽略了续作的其他优点，最终冤枉了最新作的品质。新老DOMO之间固然有实力上的差距，更多的是理念上的不同。通关《云之遥》后，我们或许可以清楚地认识到，以固有的观念去审视这部早已脱胎换骨的系列游戏，已经不合时宜。新DOMO已经形成了新的制作风格，并在此风格中循序渐进、拾级而上。

《云之遥》，是DOMO小组呈螺旋式发展后一个更高的端点。这个端点原本可以成为令人期待的起点，但在无情的现实打击下，它更有可能成为一部里程碑式系列作品的终点，供后人缅怀吊唁而已。P

触类旁通的现代战争传奇创造者

——《现代战争2》编剧杰西·斯特恩

■江苏 十大恶劣天气

如果你从来不看美剧，当然不会知道今天我们要介绍的杰西·斯特恩（Jesse Stern）究竟是何方神圣。事实上对于那些将美剧理解为“史高飞”“鲍小强”的观众来说，你依然对这个不修边幅的家伙一无所知。而在看这篇文章的绝大多数读者，在几个月前都接受了一次互动现代战争动作电影的视听震撼，这就是《使命召唤——现代战争2》（以下简称MW2）。如果你在高呼过瘾之余，认为这个“狗血”的故事严重挑战了全人类的智商下限，于是想把他的作者拖出来暴打一顿，那么非常有必要看看这篇文章，至少我们可以告诉你，它的故事谱写者究竟是谁，以及他为什么要给玩家们带来这样一个故事。

二次“触电”

Stern是哥伦比亚广播公司的首席编剧，早在1991年，他就开始了自己的编剧生涯，先后参与过四部电视剧的制作，其中最为美剧观众所熟悉的作品，就是《重返犯罪现场》（NCIS）。与那些从来都没有碰过电子游戏，但却热衷于将游戏胡乱改编成电影，用于恶心玩家的二流编导们不同的是，Stern对于电子游戏并不陌生。他接触过的第一个游戏平台，是“古老”的Atari 400机，《导弹指挥部》（Missile Command）、《吃豆人》和《蜈蚣赛局》（Centipede）三款作品，就是他的启蒙软件。随后，Stern成为了一名标准的“任饭”，《超级马里奥》和《塞尔达》系列谋杀了他的绝大部分业余时光。“从某种意义上来说，将我与电子游戏‘隔离’的，是CBS



Stern的启蒙主机——雅达利400

台。编剧从表面上来看，是一个很轻松的工作，我没有固定的上班时间，不必一早就前往片场去忙于各种琐事，与演职人员进行喋喋不休的争吵。但如何发展故事，让观众在每周的固定时间，端坐在电视机前，这是让人绞尽脑汁的事情，就连上厕所，我都必须考虑这个问题。”

与Infinity Ward（以下简称IW）的合作，始于2006年《使命召唤——现代战争》的制作。在回忆这段时光时，Stern这样说道：“在IW与我联系合作事宜之后，我根本不知道CoD究竟是一部什么游戏，于是IW给办公室快递了一份CoD2，但我的PC其实只是一台‘打字机’，连这款游戏的主标题画面都无法进入，家里唯一的‘高性能游戏设备’是一台PS2。”显得诚意不足的IW，在收到Stern的抱怨之后，并没有知趣的快递一台搭载双核CPU和高清显卡的PC，而是包裹中严重缩水的CoD2——《使命召唤2——大红一师》（仅推出了PS2版），尽管如此，震撼的战场体验，让Stern下定决心，进行自己的二次“触电”。

互动魔力





身为一个美剧编剧，Stern也希望通过自己参与的这部互动作品，向同行们致敬，图A这个接受抢救的士兵名叫MacCoy，他的原型是《星际迷航》中的MacCoy医生。图B这辆停在残疾人停车区域的摩托车，是对《豪斯医生》的致敬，看过这部剧集的玩家应该知道这个场景大有名堂

第一次走进Infinity Ward巨大的开发室，眼前一切让Stern震撼，他根本不知道在自己放下手柄的这五年时间中，游戏的表现方式发生了如此天翻地覆的变化。游戏有专门的剧作团队，动画师在图板上构想场景和镜头的设计，这与影视工业的制作方式已经高度接近。然而，也许是初来乍到，在CoD4的创作过程中，Stern只想通过这部作品来进行一下热身。或许是因为一直都想摆脱二战题材的Infinity Ward不想把“过瘾”的权利交给旁人，Stern并没有领衔这部作品的剧本制作。IW公司两巨头——首席执行官Vince Zampella和首席技术执行官Jason West作为CoD4的“总导演”，他们构想了故事的脉络，然后交由Stern进行修改润色。同后来的MW2相比，MW由“非专业人士”设计的故事，要显得平淡和中庸许多。

尽管在MW的故事创作中受到了很大的“限制”，进入完全陌生领域的Stern也显得十分低调，但他依然创作出了让玩家们震撼不已的脚本。“FPS游戏的替代体验，是电视剧所不具备的，在影视作品中角色们遭遇险境，我们知道主角一定最后会化险为夷，而第一配角遇到这种情况，一般都是用死亡来赚取观众的眼泪，观众其实心里面都知道是怎么一回事，而剧作者的工作，就是让他们在这一过程中分泌出足够多的肾上腺激素。互动方式，给我的脚本创作带来了很大的空间。比如在游戏的开头，玩家所扮演的中东某国总统被‘游街’，车厢中的你可以自由调整视角，看到被城市被毁灭，人民被屠杀，而你这一切都无能为力，事实上在长达数分钟的时间内，你所能做的唯一一件事情就是最后被爆头。游戏的结尾，队友们被恐怖分子屠杀，重伤倒地的你同样是无能为力的，尽管最后用手枪射杀了匪首，但躺在担架上的你此时只能看到遍地战友们的尸体。互动方式让我在观众的情绪调动上拥有了更高级别的权限，对于危急关头的脚本设计，并不仅仅只能让观众们攥紧拳头、手心流汗和无能为力——就算是无能为力的绝望感，游戏也可以让融入其中的玩家体验得更加深刻。”

首度操刀

“玩家们希望MW2更棒，同时在CoD系列高度模式化的现状下，玩家们对游戏的脚本设置和剧情走向也有了一定的心理预期。我们不可能在重复自我的情况下超越自我——CoD4中引爆了一枚核弹，那么就在MW2中再炸两个，这并不是什么好的续集设想。”Jesse不希望看到MW2中用一个“吞温水+哗众取宠”的故事来应付了事，于是他否决了Steve Macuda、Todd Alderman、Mackey McCandlish，甚至是IW两巨头提出的框架设计。在他看来，MW2从MW中继承的，只能是一部分的故事背景和基本人物关系，想要让这个依靠视听轰炸获得玩家认同的游戏系列的新作，再一次震撼玩家，就必须玩“出格”。“我给剧作团队规划了这样一些选题：僵尸、病毒爆发、化学战、地狱魔兽涌入人间和外星人入侵——当然我们并不打算真正去实践这些无厘头的东西，而是希望剧作团队将思维离开CoD既定模式的限制。”“我们就以这种方式一直讨论着，直到我们初步定下了一个符合MW2的世界雏形——‘小气’的反恐战争，必须升级到全景式的战争绘卷，就像CoD的那些经典二战题材中所展示的宏大气场那样。冷战已经结束，美国成为了无法挑战的单边强权，而我们要为美国安排一个强大的敌对势力。唯一的绊脚石就是如何让其中发生的事件具有‘现实的生命力’，就像它的确是在不经意中在我们身边发生。”

正当剧作团队为了如何让美俄死掐起来的原因显得更加具有说服力而苦思冥想的时候，地球上每一天都在发生的国际利益冲突与恐怖袭击事件，给了Stern足够多的灵感。“冷战时期，前苏联对美国和西欧发表过很多措辞强硬的声明（当然这种事情美国人也没有少做），不过古巴导弹危机、韩国客机被击落所造成的一触即发的紧张局势，都已经成为了历史。当我们在讨论如何才能



USS达拉斯号攻击潜艇，它的上一次出镜是在《猎杀红色十月》中



让一辆T-72坦克开进一个主权国家显得‘自然’的时候，大家都想不出合适的点子。不过就在几周后，开进格鲁吉亚领土的俄军坦克，将我们从困境中解脱。恐怖分子手持机关枪和烈性炸药，在公共场合大肆屠杀平民，并与军警激烈交火，这种情形即便在CNN上也没有出现过。同样在数月之后，印度孟买就发生了类似的事件，我不得不和剧作组这样说，‘让我们停止讨论这些令人震惊和恐惧的事情，一起去放松一下吧’。其实，‘现实的生命力’，就存在于我们的身边。”

上天入地加入水，烧编全球的战火，身为“任饭”的Stern很清楚宫本茂大叔的“推箱子”理论，用不停变换的场景来转移和维持玩家兴奋点，看来这个“外行”在某些方面比内行还要厉害

必须承受的风险

“机场关”是MW2，乃至电子游戏自从面世以来在暴力渲染方面最为“出格”的设计。批评设计师的“反人类倾向”，表扬游戏给了玩家一个从施暴者角度，体验恐怖活动残暴性的声音，以及质疑这是制作组用于炒作的低劣手段……对于争议，Jesse这样说道：“同我们预料的情况一致，人们对‘机场关’产生了强烈的反应。它的设计意图，旨在换一种角度，展示恐怖袭击中受害者的不安和绝望。你可以在《纽约时报》读到对孟买恐怖袭击事件中受害者的访谈，人们很想了解这种感受。即使它如此让人害怕，你依然想要了解它，因为它是一个血肉之躯的经历。有一群疯子在犯罪，而你不想熟视无睹。你会整理并推测它是怎么发生的，为什么会发生，如果可能的话，你会尽一切努力去阻止它。我们的意图是让你尽可能地接近那样残暴的行为，至于究竟它对你产生了什么样的影响，这并不是我们能够左右的。它令人产生了一种情感上的碰撞，人们会以各种不同的方式来体验它，有好的方式（指全程一枪不开），也有坏的方式（指跟随恐怖分子虐杀平民）。”

事实上，在“机场关”中，Jesse为给了玩家们提供了三种“选择”（这在CoD系列的关卡设计中可不多见）：向自己的“战友”们开火，其结果就是自己在第一时间被击毙。第二种方法是跟随匪徒们前进，但一枪不开，坐视平民们倒在枪口之下，虽然没有人强迫你开火，但在长达数分钟的过程中，这是一种极端的无助和绝望。最后一种方法就是把屏幕中出现的一切活动物体当做自己的攻击目标，遗憾的是，大多数玩家都这样做了，并且其中的不少人在杀完之后，还要抱怨这个关卡是如何如何暴力，如何如何让他们感到恶心。

尽管Jesse希望人们不要将这个关卡当成是一个宣泄暴力的场景，以严肃的态度去对待，绝对不要让它变得毫无意义，但就连IW自己，也感觉到了自己所将要面临的道德压力。设计师Steve Mancuda组织一些玩家对游戏进行了封闭性的内部测试，并用摄影机和心电、脑波仪来监测玩家们的情绪反应。在没有被剧透的情况下，当电梯的大门打开，重装悍匪亮出武器走出电梯，而眼前出现的是一群手无寸铁的旅客的时候，每一个玩家都明白了即将发生的事情，就像现实生活中的人们突然看到扎着头巾的大胡子亮出AK-47时一样。几乎每一个人都在测试过程中对人群开火了，那是FPS玩家的“本能”，但在关卡结束以后。接受测试的玩家们感到愤怒、悲伤和厌恶，并没有战翻一群星盟精英或者纳粹党卫军士兵后的爽快感觉，并且很快就开始思考这里到底发生了什么事。当测试者体验完，过了一段时间，依然能回忆起他们沉浸在游戏中的感受，并且想要把它给抹掉——这就是Jesse所希望达成的效果。



Price接过Soap递上的M1911手枪，这是MW2对MW剧情的延续，但继承下来的仅仅只有基本的人物关系。独揽编剧大权之后，Stern认为MW2中只能继承前作的人物关系，剧情框架必须重新编写

作为一个游戏业外行，Stern也以“机场关”为例，给“内行”们提出了一些建议：“希望这能让一些游戏开发者得到一个启示，那就是你必须去尝试一些事情。有时你必须跨出这一步。即使这是一个AAA级的游戏，并且背后有着庞大的预算压力，我们依然把握住了机会，将‘机场关’作为我们所必须承担的风险。有时你赌上巨大的风险会奏效，而有时则不会。但你如果不把握住这些机会，你就永远别想尝试新的东西，获得别人永远也不可能获得的成功。”

至于Jesse为MW2撰写的故事整体，其故事走向是否合理，其实已经不重要了。你可以质疑MW2故事层面的“胡编乱造”，但你不得不承认，没有这样一个唯恐天下不乱，极尽火爆之能事的剧本，接下来让人叹为观止的种种视觉奇观，也就是更加没有出现在你面前的借口。从这个意义上来说，Jesse已经超额完成了他的任务。



游戏中的群众演员们不用支付工资，永远不会出错，按照编剧的意图不遗余力的表演，这是Stern最喜欢的地方

交叉换位的转折点

长期以来，除了将游戏改编成B级闹剧电影以外，好莱坞与游戏工业几乎没有联系。据我所知，只有卢卡斯艺界一直在与美国作家协会（WGA）有长期合作协议，聘请他们的编剧参与游戏剧本创作。同时，Stern也相信，MW2将是实现电影与游戏工业人才流动，实现“交叉换位”的转折点。在MW2大获成功之后，好莱坞的编剧们收到的来自游戏业的合作意向明显增多。“好莱坞应该注意到电子游戏在表现能力上突飞猛进的发展，尤其是在MW2发售之后，这不仅仅是一种数字娱乐手段，更是影视语言与互动方式的结合体。”

根据Treyarch工作室高级动画师James Clarke在个人博客上泄露的信息，即将于2010年秋季发售的CoD7，将启用全新的越战题材。按照Activision对CoD系列产品线的安排，CoD8（MW3）的研发也将以平行方式启动，Jesse铁定会继续参与这款游戏的编剧工作，而他早已经在MW2中进行了足够多的“挖坑”，为续集的编写做好了准备。“我已经迫不及待地希望看到MW3的到来”，玩家们其实何尝又不是如此呢？

MW2穿帮花絮

MW2是一部无论从剧情到图像效果，都不能“深究”的游戏。然而游戏中却出现了很多明显的纰漏，就像影视作品中的穿帮镜头那样，不排除这是Stern这位业内人士故意安排好用于娱乐玩家的彩蛋。


阿富汗训练基地内，阿富汗士兵配备了美军换装下来的M16A4和M4A1步枪，而身上却依然携带着AK-47的弹夹，看来他们需要有一个过渡过程


在电梯的黑屏画面中，你听到了拉链拉开的声音，但出门之后，电梯中找不到任何包具，而悍匪们也不打算抢银行



莫斯科赞卡耶夫机场袭击时间中，航班告示牌上的出发时刻全部被红色的Delayed代替，这是游戏一个出色的细节。细心观察，还有一班“莫斯科飞往莫斯科”的航班，也被一并Delayed掉了



Ghost准备对人犯实施电刑逼供，不过电线的另一头，其实插入的是空气


F-15前往堪察加半岛的古堡监狱实施火力支援，结果飞行员喊着“Fox3”（远程空对空导弹），发射了数枚“哈姆”空对地导弹





Price大叔一出场就掐死了一个小兵，不过待闲聊完毕之后，你会看到这名士兵的尸体凭空消失了，只留下了一滩血迹

任务成功就点燃绿色信号弹……这一幕让玩家真正体验到了“燃”的感觉，不过比较“杯具”的是，天空飞过的并不是F-18，而是两架米格29……


2016年已经建成并投入使用长达6年之久的ISS号国际空间站，其实是按照2005年的照片制作模型的，游戏中的它成为了一座太空烂尾楼


IW告诉我们，其实真空中也是有风的……



核爆后士兵们的红点镜由于EMP的影响全部歇菜，邓恩上士也抱怨自己的“红点”坏了，其实他只是有一些从众心理，因为他使用的是热能瞄准镜，以十字线作为准星



中国电子竞技的长板在哪里？



■本刊记者 冰河

2010年2月下在本刊的“极限竞技”栏目中刊发了一篇名为“谈中国电子竞技的短板”的文章。文章发表之后很快就有和本刊记者相熟的电竞圈朋友在网上冒出头来，索要文章的电子版以放到论坛上去讨论。对于这种要求我们的立场一向是尽力予以满足的。但是在传送文档的时候，记者顺便问了一句：“你对这篇文字有什么看法？”没想到那边的回答却是：“现在对电竞还能有点热情，还有点文笔，能写一些有条理东西的人已经很少了，所以冲着这些我原谅这篇文字的种种不成熟。我不能否认这篇文字里说的一些东西都是事实，但却不是全部的事实。我只想问你一个问题，中国电子竞技发展这么多年，我们的长板在哪里？”

不得不承认，面对这个问题，本刊记者也一时为之语塞。的确，自从2000年以《星际争霸》和《三角洲特种部队》的爱好者进入电子竞技领域之后，尽管面对的是各种欢呼和争吵，但这么多年过去了，说起中国电子竞技的优势所在时，如果我们摸着自己的胸口说真话，就可以发现，能理直气壮拿到台面上称道一番的优势，除了“群众基础雄厚，热情高涨”之外，真的再没有其他的东西。也许我们有些心急，但是如果一个产业发展了十年，却还是只能以数目庞大的观众自傲的话，那么这个优势已经快变成一种耻辱了。也许有人会说，我们当然不仅仅只有众多的电子竞技爱好者，我们还有一流的选手，拿到了几个世界冠军。但这种片刻的辉煌，却使得其后的场面更显落寞。冠军和金牌固然重要，但时至今日，除了韩国三星电子公司主办的“三星电子杯”WCG大赛之外，中国境内再也没有其他称得上“稳定连续、组织严密、人气高涨”的赛事。十年间ESWC、WGT、IEST、CEG、WEG、PGL以及各种名目的大师赛、精英赛、线上线下联赛此起彼伏，你方唱罢我登场，可除了WCG之外，谁也不敢对来年的这些赛事有太大预期。连一个稳定有序的赛事都无法保证，再奢谈什么优势和辉煌，无疑有些自欺欺人。中国足球虽然又烂又黑，可至少还有个中超联赛可以撑门面。回头看看电子竞技，什么可以算是我们的门面呢？有人总结中国电子竞技的十年发展，最后的亮点一句话就可以总结“一个赛事（WCG）、一个俱乐部（WE）、一个明星（Sky）”，虽然这话有些极端，但也离事实不远。与其悻悻然谈“中国电子竞技的短板在哪里”，倒不如扔掉那点虚荣，务实的看看我们能打造出什么“长板”来。



很多人都记得这一经典画面，但是我们只能在图片上回味这一瞬间——因为从那时候起，电子竞技就已经绝缘于电视镜头的视野

既然WCG是目前中国电子竞技赛事最稳定的亮点，那么从WCG赛事上来反观中国电子竞技的长短优劣就是最容易让人信服的渠道。而上一篇文章在谈“短板”时，作者也是这样做的。只是同样的现象，对于不同的人来说就有了不同的意义。一个人红光满面可能是喝了酒，也可能是中了彩票，但只有医生摸一摸才能知道是不是在发烧。同样是从WCG出发，如果是赛事的主办方和组织者来谈，那么很多表象就有了不同的解读。在前往上海采



电子竞技被称作网络世界的奥运会，但是对于社会公众来说，即使他们身背国旗出战，也还是不能摆脱“玩游戏上瘾”的恶名

访由赛睿Steelseries组织的IronLady女子大师赛的同时，本刊记者约见了WCG赛事在中国的主办方和组织者NeoTV的总裁林雨新先生，希望他从一个不同的角度来谈谈中国电子竞技的十年优劣。

作为中国电子竞技的旗帜赛事，WCG的十年也并不是一帆风顺。而NeoTV在其中也见证了很多波折的始末。说到电竞产业发展不力的根源问题所在，“国家支持力度不够”是行业内流传的首要因素，很多人还可以拿出诸如“广电总局电视禁播令”这样的例子来进行佐证。如果这一说法成立，那么“国家支持力度”是什么，又应该如何体现，这个问题却很少有人提出过有条理的可行性建议。对于“国家支持力度不足”的说法，来自于我们的邻居韩国政府对于电子竞技的支持力度。但如果真的到韩国考察一番，就会发现相对于中国方面，韩国对于电子竞技的支持力度并不显得强大很多。至少在资金和推广方面，政府部门并没有投入太大资源，本质上韩国电子竞技还是一个充分市场化的环境，这一点与国内的情况差不多。但韩国方面的环境优势在于，国家的相关支持能够以一些具体的措施上体现出来。且不说对于电竞赛事的转播推广的宽松，对于电竞选手服兵役问题的宽容。当赛事中出现问题的时候，韩国方面的监管机构能够及时地体现出自己的存在，这一点就是国内的环境无法比拟的。例如著名的MBC改动联赛地图事件，韩国Esports协会及时跟进，让这一危机并未殃及联赛基础。而反观国内的电竞赛事，出现争议并不是第一次，但事件最终如何裁决却往往不得而知。电子竞技与其他体育竞技赛事的一个显著区别在于，没有直接的监管部门，具体的处罚除了依靠主办方和组织者来落实之外，少有其他的手段。一个可以类比的例子是中国足球的打假，直到2009年末才触及到一些实质问题，而这还是在公安机关的介入下才得以实现。此前虽然中国足协年年喊打假，但越打越假。足协作为足球产业的直属领导部门又做经营者，又做执法者，这样的机制显然会遭到“不够公平独立”的诟病。这样的问题显然也存在于电竞行业中，但是至今无法解决。所以国家对于产业的支持力度，并不是投了多少资金，给了多少优惠政策，而是在规范产业发展环境上有多大的投入。如果整体行业的发展环境能够得到足够清晰严格具体的规范，摆脱目前的混乱无序环境，那么很多现在广受抨击的问题自然就会消失。

中国电子竞技的另一个虚弱所在，是至今行业整体没有寻找到一个有效的盈利机制，无法形成完整的产业链。最典型的表现莫过于“广电总局禁播令”对于行业的整体打击。但这仅仅是表面的问题。电视转播固然是体育产业中获取盈利的重要手段，但也不是唯一手段。从国外商业运营比较成功的体育项目诸如NBA、欧洲冠军足球联赛就可以看到，除了电视转播带来的盈利之外，其他领域诸如服装、产品、门票、商业广告代言等收入无不是构成行业整体盈利链条的重要部分。在韩国，电子竞技产业链也并不仅仅依赖于电视转播。即使是不争气的中国足球，在运营商的多样化也是明显趋势。可是回头看看中国电竞，没有电视转播固然在推广的影响力上大打折扣，可在其他领域的运营拓展，几乎没有明确的尝试。而所有人心知肚明的是：大部分参与到赛事主办和运营的人都将赛事作为一个可以迅速获取实利的项目看待，少有对赛事的规范化、品牌化和长久发展而投入更多精力的。所以才能看到那么多赛事生生死死，而WCG却只能孤独的一枝独秀。WCG并不能代表整个电子竞技行业，长期这样缺少竞争的发展，无论对于WCG还是电竞行业整体，都不是有利的环境。



作为WCG全球最佳运营商，NeoTV的总裁林雨新在接受本刊记者采访时表示，加强品牌运营，重视长远发展是当前电子竞技行业最缺乏的思维



WE电竞俱乐部，囊括了中国最优秀的一批电子竞技选手，是中国最成功的电竞俱乐部，却也是唯一成功的一个

此外，电子竞技的宏观环境艰难，这也是不争的事实。因为与电脑游戏在出身上的天然联系，电子竞技尽管被国家体育总局列入正式体育竞技比赛项目中，但说起电子竞技，整个社会对此的第一印象往往是“玩游戏的”。孟阳（RocketBoy）、李晓峰（Sky）这样依靠自己努力在残酷的电竞赛事中获取好成绩，实现个人价值和商业价值的选手，在媒体上出现时却往往是在“游戏少年赚取百万身家”“玩游戏也能致富”之类的无厘头标题下，行业整体的社会形象可见一斑。这个难题不是电竞行业资深能解决的问题，而是当前中国社会整体对于物质利益过于关注，忽视个人尊严与价值的偏颇。简单的归咎于行业自身如何如何毫无作用。对于电子竞技行业从业者来说，只能忍辱负重，努力构造一个健康有序的赛事环境，让电竞选手和爱好者从中寻找到自己的尊严和利益，也让舆论环境慢慢认识到电子竞技并不仅仅是玩游戏，更是体育竞技精神的一种体现。说到底，对于目前电竞行业存在的种种乱象，无论是业内人士还是不明真相的围观群众，都有自己的看法，但发牢骚并不能改变问题。面对这些乱象，处于不同阶层的人们能为此作出怎样的努力，这才是最重要的。如果仅仅只会站在边上指手画脚，那么即使再过一个十年，也不能改变中国电子竞技只有“广泛的群众基础和高涨的热情”的现状。其实从某个角度上来说，这一聊以自傲的资本，不亚于那句著名的笑话：“钱多，人傻，速来。”



电子竞技的横向品牌合作拓展可以引入许多有实力的企业，微软就是其中的翘楚，但在中国，有这种意识和行动的赛事很少，很少……

在本刊记者回到编辑部的时候，看到同事8神经的案头则放着一张前去采访2010年全国电子竞技运动工作会议的通知。据悉2010年下半年在北京将开设中国首个大型电子竞技专业场馆，同时一项名为ECL电子竞技冠军联赛（Esports Champion League）的新赛事又将出现在电竞爱好者的视野。相对于这个会议上其他林林总总的讲话、精神，这两条消息倒是来的更加实在。中国电子竞技发展了十年，也许2010年是一个新起点。P

▶快言快语

《石器时代2》找寻曾经失去的真谛与浪漫

当今的网游为了圈钱而存在，当今的市场为了盈利而存在，当今的运营为了在线人数而存在，当今的玩家为了外快而存在，殊不知网络游戏诞生之际，只是为了一个单纯的想法而存在。《石器时代2》带着单纯的想法，冒着“当今”的枪林弹雨勇往直前，虽然台服由于测试人数不足万人停运了，但这并不能否定日本开发商DigiPark对这份单纯的追求——对快乐的追求。

快乐，网游最初的梦想

■北京 黑血天蝎



《石器时代》的登录界面



《石器时代2》，还能带给我们一代的感动么？我想恐怕很难了

某“叫兽”曾说：“游戏你的游戏，不要被游戏所游戏！”1997年，《网络创世纪》本着单纯的想法降临人间，之后《万王之王》秉着这份单纯活跃于世，此后的《石器时代》《魔力宝贝》亦传承者这份单纯，但这份单纯却敌不过时间。忽然之间我们发现，这份单纯已成为奢侈的记忆。总会有一些刚踏入网游行业的应届毕业生对着运营商的考官高呼：“我要做一款真正意义上的游戏！”而那些考官也只是嘴角微微一震，手头的笔轻轻一碰，默默在对此人的印象中刻下“无知”两字。虽然这只是一个片面的案例，但足以证明当今网游行业的现实。

当体验过《石器时代2》（下文称“石器2”）几分钟后，脑海中会条件反射出曾经自称牛叉的产品经理，用他那傲慢的语气说出的“垃圾”二字。不可否认，“石器2”在新手任务的处理上会造成非常大的流失率，毕竟对于中国的“傻瓜级”玩家来讲，“自动”是最人性化的，而此类玩家又是一大部分。不过，也是因为这一拥有中国特色的网游设定，培养了一代又一代急功近利的浮躁玩家，以至于众多玩家不知道什么才是游戏原本的乐趣。

逐渐地，快乐的定义就被功利所掩盖：只要等级高了、装备厉害了、杀人能秒了，那就快乐了！剧情、系统、玩法什么的最讨厌了！网游最初的梦想就这样，被一个又一个“爽快”游戏磨灭。不过有那么一部分人在期待着一天，“石器2”能带着快乐降临至此，毕竟《石器时代》（下文称“石器1”）作为曾经的经典，他让一代又一代人快乐了，其续篇势必成为众人翘首以盼的艺术品。

我记得，人们曾经在为挑战某个低级Boss而团结一致；

我记得，人们曾经在为一名不曾相识的陌生人指点迷津；

我记得，人们曾经在为一个朋友的麻烦琐事而不顾一切；

我记得，人们曾经在为一只宠物的成长能力而处心积虑；

我记得，人们曾经在游戏中懂得相信、彼此信任；

只是，一切都是曾经。

玩过“石器2”的石器老玩家会发现，“石器2”的许多系统设定与“石器1”颇为相似，只是在原有的系统基础上，将游戏内容丰富起来，增加了很多娱乐性、互动性，修改了过去的弊端与空洞感，游戏更加贴近于现实世界。用易理解且简短的话语表达这份相似，即：丰满的石器时代。但没有一款游戏是完美的，“石器2”的缺点显而易见，不过这些缺


我记得很多，但那一切都已成曾经……


热闹非凡的《石器时代2》，画面看起来精细很多

点在那份单纯的想法下，显得微不足道。

那些老游戏所传达给我们的游戏理念是：从游戏中获取异样的人生体验，再从中获取探索感，获取失败感、快乐感，获取落寞感、荣耀感，获取发生在人类世界中的一切个体感知。“石器2”好似“石器1”的转生，携带着前世的优良传统，转生降临至这片兵荒马乱的网游世界中。

期望，石器承载的寄托

最初在我下载客户端的时候，那1.11GB的容量着实吓了我一跳，明明是个2D游戏，却拥有如此庞大的客户端内容，可见其所拥有的“初期”游戏内容是多么庞大。此时又条件反射出一些人的对白：“2D引擎已经Out了！”例数过去的那些网游，无论是在线人数、盈利或是口碑，非常成功的作品中，有一半以上竟然是“石器1”“魔力”《传奇》《梦幻西游》《征途》这样的2D作品，游戏玩的不仅仅是华丽。“石器2”的手绘画风充满着和谐的氛围，仅仅几张图片就充满了治愈心灵的效果，或许这样的效果只有2D才能表现出来吧！这应该也是御宅们热爱动漫的主要原因之一。

“石器2”的故事剧情非常简单：“人类与精灵们相亲相爱，与大恐龙们互不干涉，但是突然有一天，大恐龙们消失了，它们不再出现在人类与精灵们面前了，到底是什么原因呢？去了海的另一边，还是死了？”游戏的关系谱从简介中充分体现，友好关系与敌对关系第一时间树立了起来，玩家的目标显而易见。只是“石器2”传承了过去的游戏玩法，并没有把任务当作游戏系统树的主干，而将其作为游戏系统树的枝干，即玩法。故此玩家不会再被游戏的任务牵着鼻子走，玩家的游戏方法和任务只存在供需的关系，制作者就没有必要把游戏的任务系统制作成必须引导的模式，因为这个玩法是玩家“探索感”的体现方式。每当看到网络上有玩家高呼：“做任务、找NPC很痛苦，这游戏太垃圾了！”时，我都为任务设计师抱不平：“既不喜探索，何必做任务！”

说到跑任务痛苦的时候，突然想起了在“石器1”中几个熟悉的名称：万宇、天使、阿贝。这不是NPC，是外挂！“石器1”乃全民皆挂，故此“石器2”加入了充满中国特色的“内挂”系统，即“自动打怪”。其实“石器2”的自动打怪并没有做得像国内某些网游的内挂那样全自动，只是规定回合数内，宠物能够自动攻击而已。这样的系统没什么不好的，最起码保住了玩家之间的交流互动，能够看到几个活人，并且也让那些劣质鼠标延长几天寿命。这个系统无法与曾经的“石器1”外挂相媲美，“石器1”的挂不是一个程序，而是一个会说话的NPC。写到玩家之间的交互，不得不说“石器2”中，人物最多可以携带5只宠物共同战斗的系统。虽然这个系统的本意是便利玩家练级、练宠物，但却破坏了玩家之间的交互，其实练级也能够认识很多朋友的。除此之外，“石器2”的宠物系统算是游戏特色中的亮点，宠物心情、生育、技能等系统理念都先进于其他游戏，不愧是宠物养成系列的先祖级游戏“石器1”的策划。实际上，游戏的真谛无非是快乐，快乐从何而来？在探索与交互中提取出来。交互除了聊天，剩下的当数PK，可惜目前国服的PK效果还没有显现出来，玩家们大多都在探索游戏内容之中。不过，“石器2”的前辈“石器1”在PK的感知设定上较强于其他游戏，顿帧、抖动、打飞加强了游戏的打击感，最大限度调动起玩家的情绪。在“石器2”中的战斗过程中，这些特效依然存在，PK效果拭目以待。

“石器1”的一鼠走天下同样在“石器2”中保留下来，不过这个功能被当今一些“高端玩家”视为一种低能行为。如果没能在键盘上按几下，那怎么能叫“高端玩家”呢！不过这只是“调侃”而已，实际上质疑的重点并非在“一鼠走天下”，而是较多的二三级操作界面使得玩家上手难度增加，玩家无法立刻点击到自己需要的菜单，对于目前习惯一目了然的玩家们来讲，点击多层菜单会很麻烦，而且还没有快捷键！至此，“石器2”已经将那份单纯的想法从研发设计的角度中表现出来，而仅差一步就能在理论上达到那份单纯：运营模式。

盈利，纠结的产品抉择

一位“砖家”曾经说过：“能挣到大把钞票的游戏才是好游戏，Boss们追求的是在线人数不断刷新的快感，和钞票进账时的爽快。”没有任何一个运营商会拿应届毕业生那小小的梦想作为发展目标，因为那种货真价实的目标只适合在没泡菜少山寨的那个年代中生存，如今的这个时代，追求那种境界的公司只能当个家具，即茶几上的杯具。因为纠纷，“石器1”被停运；因为纠纷，网星解散“魔力”易手；因为纠纷，老一代的游戏只剩怀旧的份。

有人说“石器2”是一款充满怀旧韵味的冷饭，只是这盘冷饭把鸡蛋换成了鸭蛋。不过炒冷饭在国内网游界是非常多的，从《传奇》到《征途》，从“新石器”到“魔力怀旧”，不是炒冷饭就是搞怀旧。虽然有时看到这些内容有些不自在，

会对代理的骗钱理念嗤之以鼻，但这也表明这些游戏对运营商来讲还有一些价值可榨取，或者说，里面可能也有运营商对游戏的一种“恋”，比如盛大对《传奇》的恋，易玩通网对“魔力”的恋。不过我记得恋是一个很变态的字，上边是变的上边，下边是态的下边。其实无论“石器2”，还是“魔力”，或者《传奇》，冷饭炒得好不好也是一种学问。盛大炒得花样多，有“热血”“外传”“世界”，还有“归来”；易玩通网炒得单一却味足，仅仅一个怀旧却很注重。不过说“石器2”就是一盘冷饭的人，我至今非常佩服，如果“石器2”是冷饭，那模仿WoW的某游戏岂不就是个山寨……实际上它本来就是一个山寨。

刚才提起各Boss们热爱进账时的爽快感，那么“石器2”的收费模式也将成为焦点。曾经的游戏大多采用时长收费模式，“石器1”多了一种包周、包月制，但主要的模式还是时长收费。殊不知在“石器1”决定时长收费之后的多年，道具收费已经取代了时长收费而风靡于世。不过2009年末，引领潮流的史先生转变思路大打时长收费模式，一些新网游也采用了时长收费模式，老游戏也有采取回时长收费模式获得较高盈利的案例，例如“魔力怀旧”，故“石器2”在“石器1”的传承下，以及当前市场的发展走向，时长收费模式无不是个好办法。毕竟“石器2”的主要玩家群仍然是“石器1”的玩家们，这些玩家历练了整个收费模式巨变后的辛酸苦辣，回归时长收费模式固然是众望所归。



种类繁多而又华丽的《石器时代》点卡

竞争，必须直视的对手

前文不时提及了《魔力宝贝》，其实这也是不可避免的事情。曾经我们大喊：“石器就是我的家，坚决不去魔力耍！”但此后又有多少人离开“石器”前往“魔力”呢？毕竟“石器”与“魔力”无论是登陆大陆的时间，或是游戏的玩法，或是研发者的背景，都奠定了你争我夺的结果。而现在，“石器2”“魔力2”又将会被拿来评比，同样是后续作品，同样测试后的口碑不佳，但唯一不同的是设计者那单纯的想法，从未走远的想法。

9U的“魔力2”宛如坐上了过山车，目前正坠入低谷，一蹶不振中。虽然设计者对引擎做了修改，但却没有对游戏系统进行升华，或者说是原封不动的引用，仅仅增加了一些辅助系统内容，再加上运营商的嗜血，造成超过85%的玩家流失率。“魔力2”的结果远不如“魔力怀旧”的好。而“石器2”方面，不但保持原有的引擎风格，同时在画风上进行手绘渲染，其他系统也进行了较强的升华，并且玩家的玩法方面变得更加多样化，使得玩家玩某个系统变成“有必要”，而非是纯粹的供需关系。只可惜“石器2”并没有加入职业系统，这算是游戏的一大弊端，与职业系统庞大的魔力相比，“石器2”虽然强化了技能的劣势，但职业劣势仍然未变。

虽然如此，“石器2”仍然是一款值得期待，值得玩的游戏！毕竟它那找寻快乐的想法依旧未变。或许你觉得这款游戏太难；或许你觉得这款游戏乏味；或许你觉得这款游戏节奏慢；或许你觉得这款游戏不爽，但它却是一款好游戏，一款精心制作出来的好游戏，一款装满游戏梦想的好游戏。玩“石器2”，不仅是为了爽快，而是为了体验异样的人生，不同于今生的异样人生，或许这就是日式游戏与国产游戏的最大区别吧。P



（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

《石器时代》大事回顾

2000年12月，华义国际代理的《石器时代》开始测试。

2001年3月，《石器时代》正式收费。

2001年8月，《石器时代》更新到2.0版《家族开拓史》。

2002年2月，《石器时代》更新到2.5版《精灵王传说》。

2002年4月，《石器时代》更新到3.0版《伊甸新大陆》。

2002年9月，《石器时代》更新到4.0版《新九大家族》。

2003年1月，《石器时代》更新到5.0版《宠物进化史》。

2003年6月，《石器时代》更新到6.0版《海贼王遗迹》。

2003年12月，《石器时代》更新到7.0版《石头就业所》。

2004年9月，《石器时代》更新到7.5版《精灵的召唤》。

2006年2月，金山公司称将于3月9日发布《石器时代》全新续作《新石器时代》，并免费运营。

2006年10月，《石器时代》终止运营。

2009年9月，中讯控股宣布获得《StoneAge2》中国大陆代理权，并定名为《石器时代2》。

▶深度关注

浅谈网络游戏的营销策略及品牌推广

随着近些年网络游戏的蓬勃发展，网游的传播途径和推广形式也发生了日新月异的变化，网游从最初单纯的推销产品，逐步成长到品质提升、市场化运作、深化服务、渠道营销和广告推广等几大阶段。其实任何一个行业在发展初期，都会呈现出以上的演变过程，然而网游还不是一个成熟的市场，随着市场不断的发展，竞争产品和对手的逐渐增多，以产品为导向的策略因为忽略对市场的研究和与消费者的沟通，而日渐显示出弊端，这也给了新进者可乘之机。

事实上，无论是盛大还是网易，他们的成功都源自产品的成功。在网游行业刚起步的时期，市面上缺少能真正吸引玩家的游戏，这是一个有求无供的卖方市场。盛大的《传奇》、网易的“西游”系列的及时出现，很好地填补了这个市场空缺，不错的游戏性极大地迎合了玩家们的需求。于是盛大和网易一炮而红，但所有其他追赶者在同样的道路上却没有获得同样的成功，自从巨人网络进行多方位的模式营销和媒介宣传后，网游的推广营销模式悄然开始发生了变化。

■江苏 云帆月影

一、营销改变网游

1.营销思路的转变

由线上竞争到线下，由虚拟平台到实物平台，从网络宣传到影视宣传，从虚拟人物到明星代言，网游的竞争已日趋激烈，在不断变幻的网游类型中，媒介推广的方式和媒体组合形式也在逐步转变着，《幻想春秋》联袂超女张含韵、《封神榜》F1式金牌联赛、西山居10周年、武当山《剑侠情缘网络版2》武侠寻根等。例如为了推广“剑网2”，金山可谓下足血本。首先，金山推出了“金山网游推广员系统”，现已拥有超过11万名的注册用户；其次，金山展开了大规模的品牌合作，分别与麦当劳、富士康、七彩虹、NEWMAN等厂商开展深度合作；第三，全面的广告投放，湖南卫视、湖南经视、新浪、17173、路牌广告等各种形式的广告几乎涵盖全国范围；第四，积极尝试渠道增值，联手国美电器、连邦软件开展“快乐游戏进入家庭”等活动。除此之外，金山网游为调动玩家的积极性，推出各种互动活动，用明星和游戏“红人”结合的线上娱乐节目吸引玩家的参与。

叱咤风云的巨人网络在几年前的思路已很清晰：研究市场、研究竞争对手、研究消费者。研究的结果发现：其一，虽然领先的企业市场占有率很高，但是力量主要集中在一线城市，在二三线城市和农村，还有一片广阔的空白市场；其二，竞争对手不注重或者根本不使用营销手段，一旦使用合适的营销手段，将很容易拉拢玩家；其三，收费游戏的模式显然对那些有经济实力却缺少游戏时间的玩家不利，这批玩家的消费能力是最强的，而他们要么是有钱花不出去，要么是将钱投向第三方的代练和虚拟交易市场。这样一来，它的策略也就很明了：目标市场——二三线城市和农村；运营策略——传统行业的营销模式；产品定位——免费游戏，赚有钱人的钱；产品开发——让玩家参与游戏策划，玩家需要什么功能就设计什么功能。

《征途》永久免费的口号一打出，公测期间就实现了盈利；给玩家发“工资”、送现金，引得玩家蜂拥而至；让玩家参与游戏策划，游戏设置紧贴玩家需求，玩家人数持续增长，甚至在央视打起了广告……正是凭借着以市场、消费者为导向的成功的策略，放到成熟的传统行业中却很平常。研究市场、研究竞争对手、研究消费者，是传统行业中任何一家企业都明白的道理。然而由于网络游戏市场不成熟，行业领头羊也同样缺少经验，没有经过市场深刻的洗礼，“高端”“时尚”“潮流”的IT光环让他们失去了对市场和消费者的敏感，在久经传统行业磨练的史玉柱面前，他们就显得不堪一击。巨人的成功，代表着一种新竞争模式的成功，但这不是网游行业推广模式的结束，反而是营销模式多样化的开始。



免费么？我看未必，对于免费网游读者想必也有自己的认识

2.创新与模式回归引导网游

网游行业早已过了推出一款游戏就能吸引玩家的时期，在每一天都有好几款新游戏推出的情况下，玩家们有了更多的选择。一个企业仅仅有好的游戏并不能保证成功，将一款游戏丢在玩家面前之后就不闻不问的傲慢态度，显然不能引起玩家的兴趣。网游行业开始走向一条与传统行业接近的发展道路——以市场和消费者为导向，看似朴素、俗气，却是最合理、规范和

成熟的发展道路。

渠道营销：网游运营商进军连锁网吧市场自有其深层考虑，网吧的连锁经营有利于网络游戏运行商打开网吧市场局面，实现规模效应，对于推广网游产品，打造品牌概念都有着具体的促进作用。在网游和网吧结合的新形式下，连锁网吧的发展将呈现规模化、品牌化趋势。品牌策略将是连锁网吧发展的长远之计，同时覆盖面更广、辐射力更强的全国范围连锁网吧将备受网游运营商青睐。在未来网游运营商和连锁网吧的合作方式将有可能采取独家代理的形式，即某款游戏只在某家连锁网吧内提供。

整合营销：《奇迹世界》以其杰出的光影效果和浩大的表现场面可以说是‘网络游戏中的电影大片’，而在游戏玩家中，相当部分人是忠实的电影爱好者。因此第九城市的电影营销出现在网游的推广模式中。如今的网络游戏都想抢占市场，于是很多网游都是大打“免费”的旗号。但消费者慢慢地会对此麻木的，认为网络游戏免费也是理所当然的了，这就逼迫网游公司再不断重新推出新的营销方式



除了《灵游记》，iCoke还和诸多网游厂商进行过合作，比如九城版“魔兽”

植入营销：《灵游记》可口可乐联手打造的“iCoke积分兑换能量大征集同周笔畅‘畅爽’灵游记”任务上线发布。任务中，《灵游记》中的怪物们和周笔畅抢可乐喝，周笔畅想打败怪物抢回可乐却失败了，于是周笔畅决定闭关修炼，获得力量后再次挑战《灵游记》中的怪物，而此时众多玩家就可参与到帮助周笔畅修炼的活动中。玩家只需通过iCoke网站上的《灵游记》专区兑换能量探测器，就可到游戏中打怪物得到可口可乐能量。玩家把收集到的可口可乐能量交给“清阴关北”的“周小乖”，就能帮助周笔畅修炼了。这个案例的成功之处即在于将品牌产品信息高度融入到游戏设计当中，没有硬性广告的痕迹，“随风潜入夜，润物细无声”，在用户乐此不疲之时，脑海中就已经深深地刻上品牌印记。

可见新型的营销模式正在层出不穷，互动式营销、即时性营销等模式也逐渐在网游推广中得到更多的体现，相信在不远的将来会有更多更炫的营销推广模式衍生于此！

二、实施网游品牌推广策略的主要措施

各大游戏在线下活动上也是出尽高招。邀请明星作代言人，举行玩家见面会，网吧冲级大赛、PK大赛和游戏各城市网吧巡演活动等等各式各样精彩活动在吸引着玩家的到来。无数的纪念品、游戏周边、游戏点卡等奖励也从各方面刺激着玩家的热情。可真正早就网游的成功却不能只依赖于这些粗浅的推广方式，更应该有一条成熟系统的品牌战略。

1.媒体打造品牌平台

品牌经济已经在世界范围内成为一种强势经济和主导经济，品牌力就是影响力。当前我国网游的同质竞争日趋激烈，类型和情节之间存在形象近似、相互干扰的普遍问题；同时，新技术的高速发展与媒介融合使得信息呈现爆炸性增长趋势，受众对媒介内容的接触点更加广泛和多元。在这种复杂的环境中如何树立统一清晰的品牌形象，成为整合营销与媒介推广传播的第一要义。



舞林大会，我就看了罗家英劲舞的那场

媒体推广首先要启动品牌，品牌策略是整合营销策略的核心。传统网游渠道媒体拥有一定的品牌资源优势，通过媒介融合能够扩大其品牌内涵，提升品牌效益，而处在上升期的新媒体也急需构建品牌来提升知名度、培养忠实受众。2006年久游网和东方卫视共同推动的“久游网——舞林大会”在全国的热播，不仅使得久游网旗下的《劲舞团》和《超级舞者》成为时下最热的休闲网络游戏，更是使其1.43亿的网络游戏用户通过各种形式参与到《舞林大会》中，其在上海地区17%的收视率直逼央视春节晚会。新旧媒体在各自媒介市场中的优势互补，可以打造一个更具影响力和竞争力的品牌平台，从而拉动网游产业链，为资源的再度延伸和效益最大化创造条件。

2.确定目标市场

整合营销的“4C理论”强调以消费者为导向的基本原则，网络游戏必须以受众为核心，对目标市场进行精准定位，并以此来确定自身的节目生产和资源分配。但是，多类型网游的出现造成受众群体的“碎片化”，传统媒体宣传方式已经无法适应新时代受众个性化、多重化的需求，这就对广告投放的有效性提出了新的挑战。那么，在新的媒介融合态势下，如何把握受众市场的“重聚”规律，如何确定目标受众的消费需求呢？

实质上，《征途》只是探求目标市场的初步尝试，网游公司应当充分利用新媒体的技术特点，对受众的消费行为以量化的形式进行精准衡量，并建立相应的数据库体系，通过更为科学的数据分析进行受众群体的优选和细分，找到受众群体的差异化需求，为节目的创新和可控化播出提供依据。

3.实现立体化传播

在媒体平台已大量细分化的中国市场，网游的推广已其目标人群的独特性、消费群体的前沿性等特点凸显在媒体平台中，而往往很多网游公司没有专业的职业操盘手，使得广告媒体投放单一没有效果或者多重浪费的现象屡见不鲜。那么如何选中合适的媒体进行有效推广呢？这不仅需要有效的营销战略，更需要专业媒介人员、广泛的市场调研、准确的产品定位，合理的媒体策略的多重组合。

在日益激烈的网游竞争环境中，单独依靠个体媒介形态很难形成传播优势，它要求新旧媒体互相联合，构建起立体化的播出平台和组织构架，为网游提供多通路、多形式的营销服务。在《劲舞团》的宣传运作中，久游网充分运用了传统电视、IPTV、网站、手机电视和短信的方



酸酸甜甜就是我……

式，由卫视和本地频道进行联合，可覆盖上亿受众群体，而实际费用又远低于最初的公司设想。

4.建立产业链

当前多数网游的宣传主体虽然已不是单纯地依靠固有平台，但平台背后的产业环节还没有建立起来。美国科罗拉多大学的汤姆·邓肯博士认为："整合营销传播是一个交叉作用过程，一方面通过战略性地传递信息、运用数据库操作和有目的对话来影响顾客和关系利益人，与此同时也创造和培养可获利的关系。"这里的"关系"就是整合传播中的价值链，它要求多重媒体利用自身的地位优势整合多重播出或者发行渠道，把营销宣传中的各个关键环节组建成一条完整的产业价值链，实现节目内容和品牌的不断增值。

现在的网游市场业同样如此，并不是在初期运作过程中产生的短期收益，而是将营销的重点放在了品牌所延伸出来的产业链的开发上，在国外先进的网游平台上不仅获得了游戏的内部支持，也获得了广告、图书和音像等衍生品的销售利润，还将大型的品牌公司移植到游戏内部，如在国内的百事可乐广告植入跑跑卡丁车，在这些新平台上创造出二轮、三轮的价值，从而释放出整个产业价值链的系统协同效应，这是传统网游发展所望尘莫及的。

产业价值链媒体推广要求媒介总监能构建出一套能够产生集聚效益的完整解决方案。这不仅需要专业人员的职业敏感性，更需要对行业的熟悉，对媒介和资源平台具有战略性的认知。

三、网游推广还应该注意什么

与一般产品不同的是，网游更加注重的是其形式产品和延伸产品部分，网游消费者更为注重的是网游过程中的信用和服务过程。对于网游产品而言，网游服务贯穿着整个网游产品交易的全部过程，因此，在实施网游产品品牌策略时应充分注重网游前、中、后期的整个过程，注重产品的整体观念。

1.宣传不是万能的

好的宣传同样是需要高端的品质与服务做支撑，或许大家都知道《魔剑》这个游戏吧！作为一款内涵深奥的游戏，《魔剑》确实的可以说得上是有代表性，看看它的前期宣传，简直就把它作为了所有网络游戏的代表，高度的自主化、丰富的游戏内涵、完善的游戏设置，可以说在《魔剑》里面没有你办不到的事情，只有你想不到的事情。铺天盖地的宣传，让所有喜欢这款游戏的人为之而心狂。同样，在内测、公测，乃至收费以后，这款游戏也有数量不菲的用户群。可以说，《魔剑》在宣传期间，是一朵妖艳无比的花，但后期的运营，服务器的Bug、客户端的Bug，设置整个游戏都显出了心有力而力不足的现象，最后，悲惨的结局发生了，天人在种种压力和财政赤字面前，被迫关闭了服务器。一朵美丽的花朵，还没有结出它应有的果实，就这样惨死腹中。我们不难看出，前期的宣传固然重要，但后期的运营同样是一个网络游戏生存的关键。昙花美丽，但开放不到第二天的早上。用昙花一现来形容《魔剑》这款网络游戏是再合适不过了。

2.提供网游品牌化推广，尤其要注重企业的形象

企业形象是公众对企业的综合评价，是企业的表现与特征在公众心目中的反映，网游企业形象作为一种"无形的资源"，是难以单凭抽象的道理解释清楚的。建立网游品牌应从网游企业的角度出发，为了诱发顾客的消费行为和启发适合网游企业预期目标的受众偏好，网游企业要加强与顾客的联络。并且通过这些不仅展示给顾客一件产品，更为复杂的方式去影响其对游戏的感觉。再者，良好的企业形象能够引导和影响网游员工的行为，这是网游管理中关键的一环。企业形象与游戏产品之间的相互吻合应是网游企业所追求的重要目标。

3.在建立品牌网游推广过程中，要充分注意到网游产品的文化特征

在现代网游市场中，由于激烈的竞争，网游产品的更新换代很快。从网游产品的生产者角度来看，每一件网游产品的生命周期都不一样，如何有效延长品牌网游产品的生命周期，文化内涵是其关键所在。罗马不是一天建成的，一个经典的好游戏也不是。例如"魔兽"，就算从1994年的《魔兽争霸》开始算也有十几年的历史，更别说"魔兽"正史和"魔兽"小说三部曲等等延伸文化，而且里面还融合了北欧神话、圣经故事、魔戒文化、希伯来神话等等。国产的《梦幻西游》的红火，不也是沾了《西游记》的光吗？所以从文化底蕴的积累和沉淀角度看，中国新兴的游戏公司还有长路要走。

随着网游市场营销的不断发展，品牌推广已成为网游企业必不可少的营销手段之一，品牌已经成为企业综合实力的象征。在进行品牌推广的过程中，只有充分考虑到以上各个方面，网游品牌才能深入人心，就如暴雪、索尼等这样的品牌化的游戏公司，品牌网游才能真正成为企业竞争的核心，企业才可能在市场竞争中立于不败之地。


在国内昙花一现的《魔剑》

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶快言快语

混在台服（一）
4个不得不关心的数据

我们曾经是国服的坚定拥护者，曾经是国服公会的主力成员，曾经在无数个夜晚付出过，也曾经在无数个夜晚收获过，我们既体验着过程，也享受着结果。

但现在我们一无所有……

我们在一个新环境战斗，但漫长的等待消耗掉了我们所有的热情和意志，我们用一种更加平和的心态——混在台服。大陆玩家在台服，玩的既是“魔兽”，也是寂寞。

■浙江 木然

物品等级

灰白绿蓝紫橙，相信无论是高玩还是初学者都早已对这个出自魔兽的装备品级划分制度了如指掌。不过为了更好地平衡玩家在Raid中的支出与收入，暴雪还在色彩评级之上增加了一个更能主导物品价值的评级体系——物品等级。

物品等级的引入，更方便了游戏策划针对不同难度的游戏方式所产生的装备进行划分。也可以说，它是一种对物品属性的量化，它可以让玩家不至于拿着两件装备反复对比其属性的差异从而决定取舍，而是更直观地用一串数字代表了该装备的价值。像10人ICC掉落的251级装备显然要比25人TOC掉落的245级装备更加优秀，当然其中也不乏像“暗月卡：崇高”一类的保值性物品，但总体来说，这个标准无论对于新手老手来说都提供一个相对方便的判断方式。



橙锤！牧师的，据说很难弄到手

况且对于玩家来说，物品等级正是彰显其高端之处的最佳方式。成就系统中的“蓝装人”与“紫装人”两项成就便是WLK初期团队副本的通行证。一把10人ICC一王掉落的“城塞执行者巨剑”显然要比普通“倒影”出品的“哀伤之怨”更有面子。在各大团队副本极度便当化的现在，你甚至可以用一周的时间直接从一个80环保人士晋级为中端玩家并轻易地在团队排行榜上占有一席之地（只要你不划水加上一点点意识），然后名正言顺地从RL手里接过一件件更加高端的装备。“山口山”一直发展到现在，暴雪通过越来越容易提升的物品等级想要告诉玩家的无非就是：只要你勤奋，拿装不是梦。


第二：可以秀DPS，还能看到谁划水了

便只能尊称一声“团队毒瘤”了。那么我们为什么要专注于DPS？众所周知的是，五人本的组成一般是1坦、1补、3输出，这个最基本的队伍组成同样可以延用到许多大型Raid副本之中，60%以上的人口基数便是DD们彼此竞争激烈的原因，同样，一个DPS5000以上的玩家显然要比一个穿着T10却打不到2000的家伙更受人敬重。

在组队频道里，DPS就是一个DD证明自我价值的重要手段（人品当然也很重要，但那个毕竟属于运气因素），一个强力的输出职业就如同团队的高能发动机一样可以极大地加快Boss倒下的时间与Raid进度。但是受限于天赋、装备、网络延迟等种种原因，能够打到极限DPS的毕竟只有少数，而且相对于坦职与补职来说，

DPS

奶妈跟坦克们先别急着反驳，我只是希望选取一个更具代表性的数值来说事儿，况且有句老话说得好：每一个坦职或补职都有一颗DD的心。

所以我提出了DPS，这个让很多人的优越感油然而生，也让很多人备感惭愧的数据。前者多半是团队里的精英，后者



借助Recount这个统计DPS的插件，第一：可以测试比对不同天赋的输出能力



第三：可以观察并学习别人是怎么用技能的

DD或许更能够体现一个人的手法（坦克与奶妈们不要责怪，副本要素的增加确实大大加重了DD的负担）。在很多时候，DD在输出之外还得肩负起控场的责任，甚至在特殊情况下还得客串ST或者奶妈，除此之外，他们还必须随时注意自己的仇恨以防止OT。可以说，在某些时候，DD的意识反应更容易决定一个团队在Raid中是蹂躏Boss还是被Boss蹂躏（因为他们需要注意的东西比奶妈和坦克都多）。因此在这种情况下，DD的输出量会得到足够的重视，金团或公会团里的高端DD们所获得的奖励可能会比其他人更加丰富。

所以咱们选择同DPS死磕也不是没有道理，没有DPS，哪来DD的尊严？

Rank

本来是想用竞技场等级来做这一段的标题，但考虑到CTM中即将开放的评级战场与回归的军衔制度……于是乎便套用了这么一个英文原版中的名词。

那么有人会说了，竞技场等级对于PvE或休闲玩家来说并没有什么意义，这个标题是不是有骗稿费的嫌疑？NO，MMORPG的卖点不仅仅在于玩家与NPC的互动，若是放弃了人人对抗，那么你就将失去50%的游戏乐趣。所以咱们有必要在等级上下点功夫，其中还有另外一个极其重要的原因便是，当你用一个在竞技场里不常出现的天赋职业在自己的战场组里傲视群众的同时，也就代表着你已经通过实际行动证明了你的选择并不是PvP中的万年冷板凳，这在弱势天赋被打压得抬不起头来时是一件极大的快事。像毁灭术、像奶萨、像暗牧，甚至是3.0之前的惩戒骑等，很多前辈们都已经尝试过，并向我们证实了那句“没有最强的职业，只有最强的玩家”。

无论如何，我的朋友，你得相信，R14或2200竞技场等级绝对是一个值得向别人炫耀的资本，它代表着你对自己的角色有了非常深刻的了解并对其他的职业了若指掌。尽管在喜怒无常的暴雪大神镰刀之下PvP体系经常被弄得天翻地覆，但总体来说他们还是保障了各个天赋都能在人人对抗中占有自己的一席之地。因此我们总能在评价一个玩家的时候点开他的PvP标签，然后对大家说：“嘿，你看看他的战队等级，这家伙的水平很高！”

天赋

重头戏来了，《魔兽世界》中所有的职业差异就来自于你按下N键时打开的那个小窗口。天赋，这个让人欢喜让人愁的东西不知道让多少玩家为之疯狂。区区的71点点数（以WLK为准）该如何分配才能打造出一个完美的角色？这是一个见仁见智的问题。最流行的并不一定是最适合你的，暴雪同样也不愿意看到战士都是防战、牧师都是神牧、法师都是奥法。因此它也在极力地完善着那些“非主流”的天赋，并且在Buff之后根据实际情况进行适当的Nerf。这种例子并不少见，冰法跟惩骑的一时辉煌都能说明这个问题。



神圣与暗影，光与影，两种截然不同的牧师形态

当然，尽管暴雪有时候在平衡方面做得很糟糕，但它频繁地更新Patch也算是一种尽职尽责，就像3.3之后的骑士，防御与神圣天赋无比强大，原本引以为傲的惩戒却被砍得伤筋动骨——十字军打击的伤害被削弱到93%，命令圣印被改成了30%武器伤害都不到的PvE技能，殉难圣印干脆被移除，仅剩下一个陪伴我们从1级走到80级的正义，在点上所有增加伤害的天赋与强化正义圣印的雕纹之后暴击伤害依然难以达到我们预期的标准——但不可否认的是惩戒骑的数量确实因此而回落了，竞技场与战场里不再是以圣斗士为主导了。

如果你观察仔细，可以发现，暴雪的官方论坛，人气最高的肯定是各大职业的讨论区，最热门的帖子必然是设计师发出的蓝帖。每一次的天赋改动都牢牢地牵动着玩家们的心，许多人日夜关注着“螃蟹”们的动作，生怕下一个遭殃的就是自己。更有甚者，还采取了刷版跟大发怨妇帖的方式使暴雪“听到人民的声音”并影响其做出的决定。我一玩贼的哥们（无意针对，请勿对号入座）就经常隔三差五地向我抱怨贼哪儿被削弱了贼怎么活不下去了云云，但总而言之，这些都足够说明了玩家对天赋的重视程度。



乌烟瘴气的冬握湖，由于可搭乘各式载具，所以比当年的奥山热闹多了

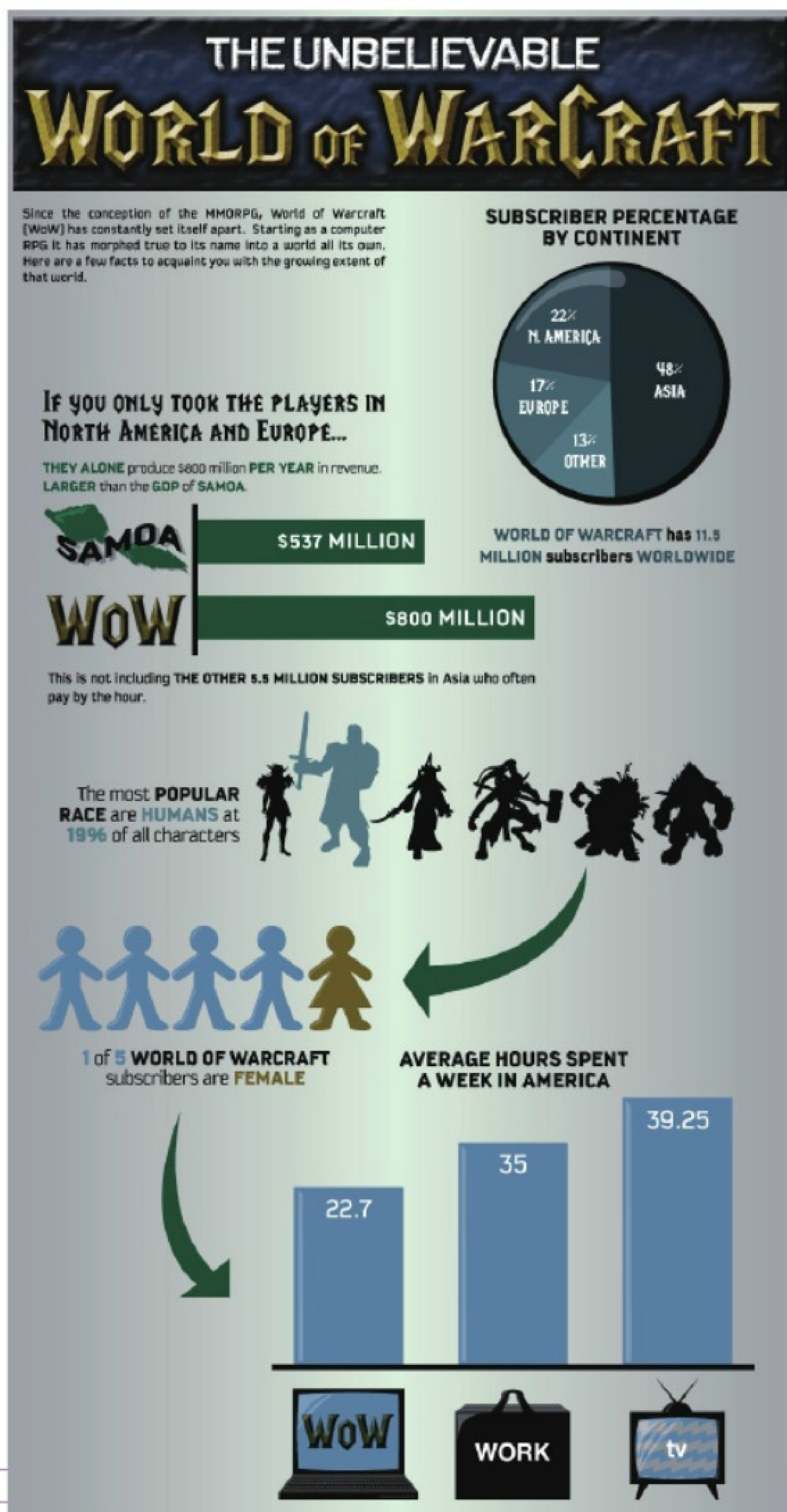
好了，尽管暴雪老是在干着“一代补丁一代神”的勾当，可它毕竟在反省不是？比起国内某些运营商只讲营收不讲平衡的运营方式，我想各位还在“山口山”中的玩家才享受到了真正的上帝级待遇——所谓的Patch，正是暴雪大神那“关怀备至”的售后服务呀。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶看图说话

难以置信的“山口山”不可理喻的破现状

网络上有段时间流行着这么一句话：一人“山口山”，全家断臂山。这两座山结合在一起产生的化学效应我们先放到一边。不过在国内这个大环境下，哪个网游玩家要是OUT到说一句“山口山是啥？”简直就是罪孽深重值得唾弃，要么会被人说一声伪非，要么就会被相熟的人拖到一边耳语。从这个段子上我们不难发现，《魔兽世界》对于国内玩家来说意味着什么。结合前段时间推出的魔兽系列短片中最出彩的《网瘾战争》（本刊曾作专访），要说《魔兽世界》是外来的和尚推出的国民级别游戏，那可真能算是名副其实。不过要说“山口山”是个绝世美女比如西施或者海伦，这红颜在我国的字典里是多薄命：现状下“永远的TBC”简直就和让人一直等待的“戈多，戈多明天也许会来”一样，让人充满着虚无的期盼。尽管如此，国内玩家对于“山口山”仍旧相当买账，笔者曾经在网络上见到一则有关《魔兽世界》的数据分析，正如这篇名为《The Unbelievable World of Warcraft》的字面含义，这真是一个让人吃惊甚至感到不可思议的虚拟世界：



■成都 黑箱

在全球MMORPG市场中，WoW占据了62%的市场份额。

就算是对于暴雪黑们来说，他们也不由得要对市场调研获得的商业数据低下头来。暴雪之所以在曾经是一个“优秀的游戏公司”而后摇身一变成为了口口相传的“顶级游戏公司”“首屈一指的业内旗舰”，平心而论，和WoW在全球范围内的大获成功不无关系。这组数据也证实了这一点，不论有关魔兽的负面新闻每天要爆出多少，是有人殴打了屏幕或者因为长时间游戏而导致休克，都丝毫无损它的霸主地位。从业界方面来说，尽管生存残酷，老话说长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上，然而不论是面对前面的古人还是后面的来者，魔兽都显示出了一代高手的无敌与沧桑，让人总觉得是在天地之间摆了个POSE念叨独怆然而泪下。

全世界玩家总数超过1150万，这个数字相当于古巴全国人口或者美国纽约全市人口数。

全世界玩家中有一半都来自亚洲，而其余22%来自北美，17%来自欧洲，还有13%其他地区玩家。

注意，这仅仅是玩家数量。对于这个第三方调查的结果而言，各种类似国内网游在媒体上大肆炫耀的造假数据都显得如此无力。让我们来做简单的算术，将近一半的亚洲玩家，也就是500万左右的亚洲玩家都投入到了这个游戏当中。为什么会有占据如此多份额的亚洲玩家？这一方面是由于亚洲玩家的整个群体的基数较大，另外一方面或许也有欧美玩家较之PC平台上的网络游戏，更热衷于家用机游戏的种种选择。不过我想，对于亚洲玩家，尤其是国内的玩家来说，游戏的大环境与网游的特殊性，才使他们选择了成为亚洲魔兽玩家之一，奋战厮杀，就算国服老是忘了开，不还有台服么？

仅仅计算欧美玩家在《魔兽世界》中投入的充值费用，就达到了8亿美元，几乎是萨摩亚这个岛国全国GDP的1.6倍。

每天大约有1660万的任务被完成，350万桩拍卖行为发生。

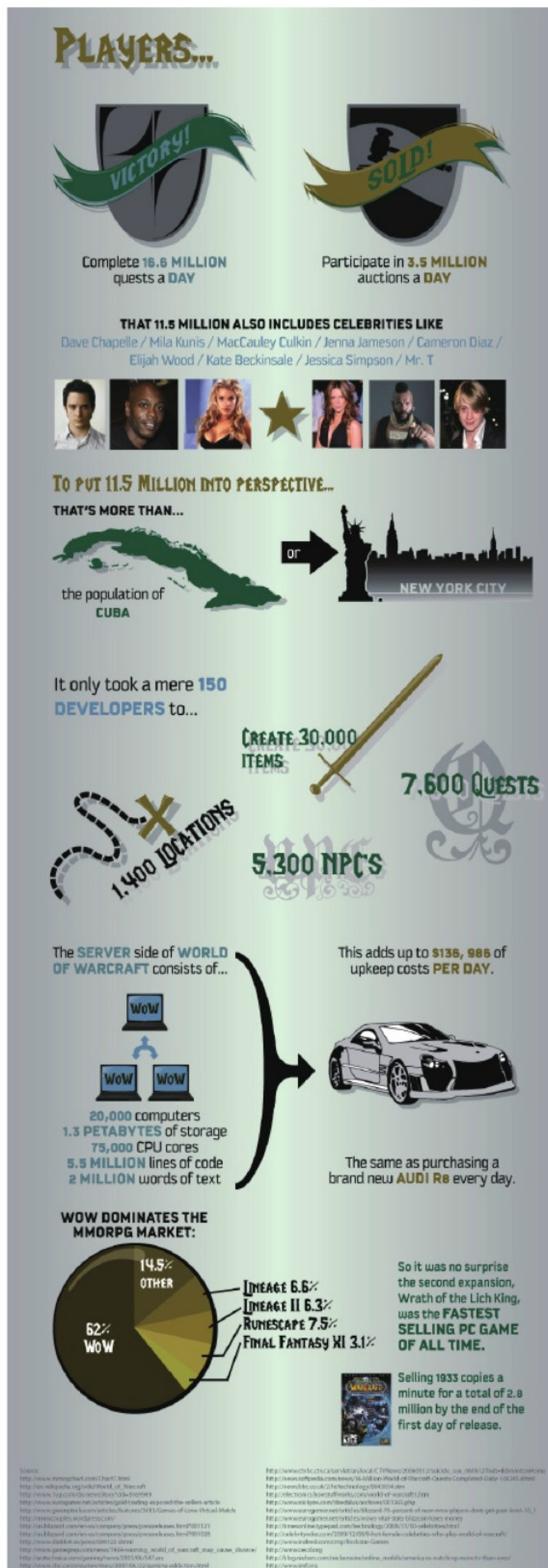
请看一看这个统计数字。仅仅是欧美玩家，就能经由

WoW达成如此惊人的明账数据。对于网游玩家来说，充值显然是在网游中进行游戏必须缴纳的服务费用。必要的费用已经是如此让人惊诧，那么带来的隐性收入如代练、代打等引发的资金流动，简直就是不可估量的。虽然欧服美服和亚洲服务器方面的运营会由于当地的政策和规定有一些区别，然而就按照上文中提到的玩家比例来看，相信亚洲玩家们仅仅是消耗在充值上的经费，绝对不会与欧美玩家具有数量级上的差别。然而，当下国服在游戏版本上陷入死胡同的处境，却的确让玩家有些无奈又无所适从。一年半未曾更新的游戏版本，给人带来游戏体验的简直就是左手摸右手的无聊，感官上的刺激也是逐步减少，新装备、新技能、新玩法更是无从谈起。“魔兽”玩家们在失望中，至少在国服内的玩家有了一定数额上的流失和迁徙，选择转战台服美服的做法已经没有人去争论是否明智，但在“大漩涡”都要成为主流的当下，落后快两个版本的国服又让谁能够有心流连？从另外一方面来说，任务和拍卖行为的进行，也关乎游戏是否有够新鲜的吸引力。总是老一套的日常和千篇一律毫无新意的装备物资，这无异于削弱购买欲。

每5个魔兽玩家里有1个女性玩家。

这则数据之所以刻意被提及，原因就是在面对铺天盖地的铜须门以及相关事件里，网游和女性几乎成为了媒体对于游戏妖魔化的必然组合。不管这种新闻的模式究竟是有计划的或者是无意识的，然而在游戏里和现实中也没有什么差别。尽管在游戏中，特别是大型游戏里往往都是漫天的光棍嚎叫着“上帝啊，赐我个妹子吧”，但实际上游戏里的妹子你还真不一定敢要。由于物以稀为贵，女性游戏玩家由于特殊的语言习惯和特异的身份总是能让男性玩家体验一把英雄美人的虚拟快感，但是在游戏里特别是在公会中“冲冠一怒为红颜”的例子总是带着血淋淋的教训。比如我们看到NGA等地爆料的毛人毛会系列，起码有一大半都是“一个女人毁掉一个公会”的戏码，桥段无非是当公会会长遇上了一个妞，神魂颠倒之后江湖道义兄弟友谊统统丢到一边去，还真是“爱恨放两旁，利字摆中间”，搞得整个团队都陪着打打闹闹，鸡飞狗跳，最后可能最麻烦的结局还是还不欢而散。以上这种情况是我们旁观者所喜闻乐见的，不过发生到自己身上就觉得够闹心。另外一方面，由于为了视觉上的平衡，男性玩家兴高彩烈开女号玩游戏也不在少数，而且这些人还不是那种心理扭曲的女装癖，只是单纯为了养眼而已——从这种出发点开始的玩家还不少。比如笔者自己认识的某表象憨厚的程序员，还有年过不惑的公务员，都在WoW的世界里把个女号玩得风生水起。更有甚者，在团队语音这种理论上不可能在性别上作弊的活动中，为了不让爷们儿身份被拆穿，请到女性朋友代为配音。所以说，对上面这个数据，玩家心中自己有个底也就够了。

虽然说数据不能代表一切，但是数据作为最直观且有效的例证，足以让我们从比较理性的角度来认识和分析不少问题，并得到一些微妙的思考。当然，在国服当前的尴尬境地里，我们除了能祝福一下丁三石兄早日摆平上面的诸位大神之外，还是只有对着满屏幕的盒子继续一脸麻木地烧点卡下去。面对非国服玩家们成日对于新游戏的讨论，以及这些强大到逆天的数据，我们真的有一种油然而生的无力感。当下的国服魔兽在基本沦为没事就有人到处抗议和纯粹靠G团体验冲击快感的场所之外，并没有让国服的玩家们看到属于“网游霸主”应有素质的体现。面对国服虽然易主，网易和九城现状搞得两败俱伤的情况下，魔兽如果再这样内耗下去，可能对于国服的运营和消费方来说，悲剧的结局只是时间问题。



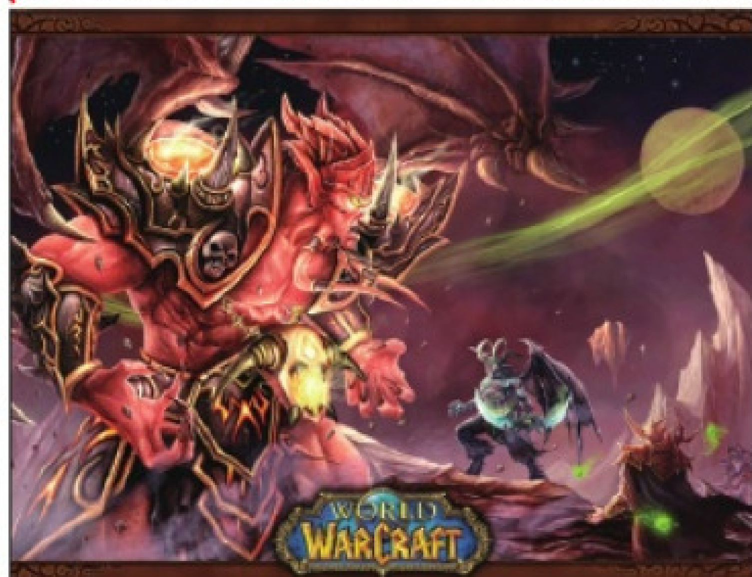
（部分资料来源：http://www.onlineschools.org/blog/unbelievable-wow/）

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

朝花夕拾半月谈

4月16日

2009年4月16日，暴雪将中国大陆的《魔兽世界》运营权授予网易。



《魔兽世界》易手！有人拍手称快，有人暗自伤神，对于玩家来说，我们永远都是最倒霉、最不受保护并且仍然被欺凌的弱势群体。

4月17日

2008年4月17日，《蜀山OL》内测；《GT劲舞团2》内测。

4月18日

2005年4月18日，《神话》停止运营。



《神话》停止运营后不到10天时间，其运营公司聚友宣布破产。《神话》和聚友不是在中国国内第一个停止运营的网络游戏和运营公司，当然也不会是最后一个。

2007年4月18日，《奇迹世界》公测。

4月19日

2005年4月19日，《热血江湖》公测。



《热血江湖》是第一个把“永久免费”大旗扛起的网络游戏，从此，网络游戏免费之风开始风靡，但现在的玩家都明白，免费游戏花钱恐怕更多。

4月20日

2002年4月20日，《石器时代3.0——伊甸新大陆》上市。

这本来应该是一个将《石器时代》推上巅峰的资料片，但由于随后“火烧蓝极速”事件发生，最终导致版本更新后并未如预期之火爆，而在“石器”更新4.0后，这个游戏便逐渐走向了没落。



2004年4月20日，《笑傲江湖网络版》停运。

《笑傲江湖网络版》，中国（号称亚洲）第一个3D网络游戏，2001年这款游戏上市，历经4年风雨，最后因为无法修复的致命Bug——物品复制，而终止了运营，这个Bug居然无法修复，这在今天看起来简直是不可想象的。



2007年4月20日，《星际家园》内测。

4月21日

2001年4月21日，网易收购广州天夏科技的《天下》并正式推向市场。

这款游戏继承了MUD的部分功能，很多命令都需要用英文打，同时也具有了一部分MMORPG的雏形，需要下载客户端。



2004年4月21日，国家广电总局发布《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》。

此通知一下，国内大大小小有关游戏的电视节目（包括广告）纷纷停播，受影响最为严重的就是电子竞技，失去了电视这个受众最为广泛的媒体平台，电子竞技也随之失去了广告、赞助等一系列赖以生存的资金来源。

2006年4月21日，《征途》公测。

该算是史老板的拳头产品，现在仍然很火爆，它对中国网络游戏的影响，恐怕仅次于《传奇》。

4月22日

2002年4月22日，南昌一名学生因沉迷于网络游戏而猝死网吧。

他的父母在全然不知其逃学而自责内疚的同时，悲愤地向社会发出了“三问”：学校对学生的监管为什么如此粗放？网吧“未成年人不得入内”的告示为什么形同虚设？青少年迷恋网吧的问题为什么得不到有效遏制？与此同时，“电子海洛因”的帽子被正式扣在了网络游戏的脑袋上，并被诸多媒体争相引用、诸多专家印证。



2006年4月22日，《问道》正式公测

2009年4月22日，《FIFA Online 2》公测

九城力图摆脱失去《魔兽世界》代理权阴影而推出的两大力作之一（当然是代理，而不是自主研发），另外一款就是《王者世界》。





2007年4月23日，《幻想大陆》公测；《魔力宝贝2》公测（日本服务器）。



2006年4月24日，《热血篮球2》内测。

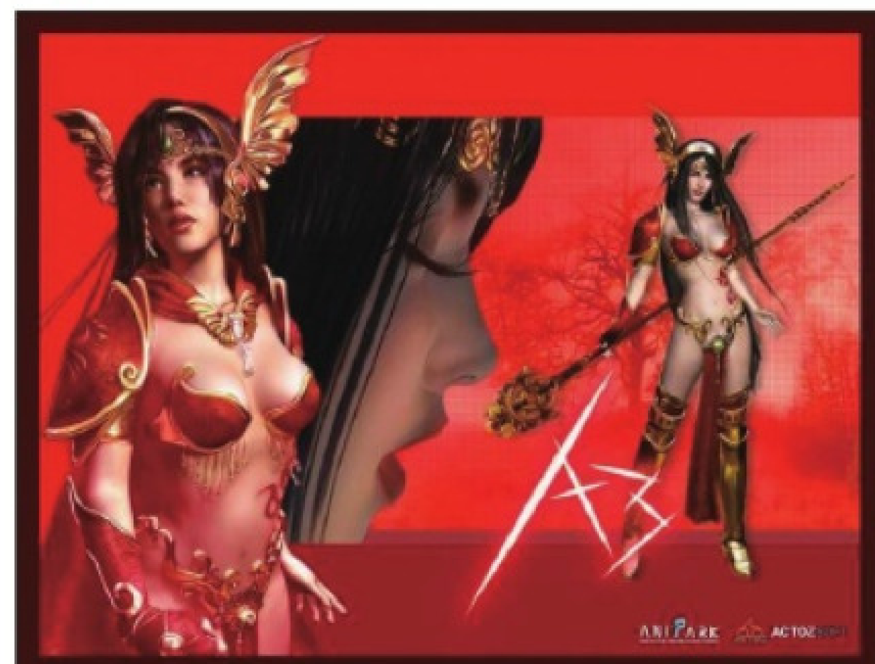
2007年4月24日，《QQ三国》内测。

2009年4月24日，《QQ华夏之神兽仙兵》公测；《烟雨Ⅱ》公测。



2006年4月25日，网络游戏运营公司东方互通因欠中国网通巨额费用而被断网。

东方互通是海虹控股和韩国Actoz的合资公司，同时也是Actoz旗下《A3》和《千年》两款网络游戏的代理运营商，所以《A3》和《千年》的命运诸位也可想而知……





2008年4月25日，《新雅典娜》公测。

2004年，金智塔代理《雅典娜》在国内首次公测；2005年，深圳谋略高手接过《雅典娜》的运营权二次公测；2007年，由海科数码再次接手《雅典娜》继续三次公测；2008年，经北京百游全新研发，《雅典娜》改名为《新雅典娜之全面战争》并由金智塔代理“全新”第四次公测。

2008年4月25日，《地下城与勇士》内测。

2009年4月25日，九城版《魔兽世界》正式关闭。

这是个值得大说特说而又不值得再说的话题，想一想无论如何都要说一说，却又不知道如何说起，所以干脆不说了……很纠结。

2009年4月25日，《圈圈大冒险》公测；《投名状Online》英文版《The Warlords》公测；《反恐精英OL》校园风云争霸赛正式开战。



2004年4月26日，《天之炼狱》上市。

2005年4月26日，九城版《魔兽世界》公测。



据说本来定的是4月29日，但由于游戏人气过高、玩家热情过高，提前3天公测。从此无数人投入艾泽拉斯大陆，开始了他们日日夜夜为之奋斗的新世界——A New Day Has Come。但结合上一条2009年4月25日发生的事情，我便觉得更加纠结了……

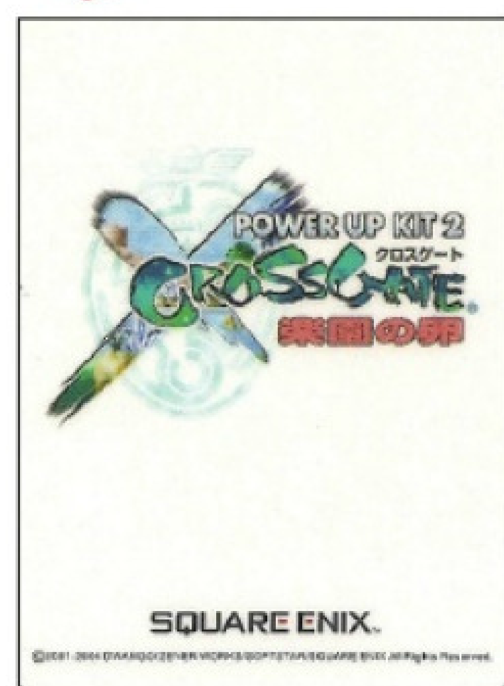


2008年4月27日，《龙骑士Online》内测。



2004年4月28日，《魔力宝贝4.0——乐园之卵》上市

由新的小组接手，画面由原来的2D变成了3D，所有人物肖像设定由日本知名漫画家重新精心设计。同时游戏的战斗系统、精灵变身系统、宠物系统都有重大的变动和更新。



2006年4月28日，《机动战士敢达在线》内测

2007年4月28日，《战火：红色警戒》内测；《刀剑英雄》公测。

2008年4月28日，搜狐宣布2008年一季度财政收入超越新浪，成为中国互联网第一门户。

这个是搜狐董事局主席兼CEO张朝阳在珠穆朗玛峰上通过网络视频“绝顶”而又“漂亮”向全世界发布的。报道称：“这一刻张朝阳等了大概10年。他神情激动、语言流畅，甚至完全摆脱了鼻炎的困扰和高原反应。”那一刻，张朝阳“湿了”。

2009年4月28日，《王者世界》内测；《巨星》公测。



2005年4月29日，《梦幻国度》公测。



2009年4月29日，《神兽》内测；《魔武传奇》内测；《天下贰》内测；《成吉思汗》内测。

不知道为什么，一提起《成吉思汗》这个游戏，我脑子里第一个反应过来的总是打麻将的事情……



2006年4月30日，《霸王大陆》内测。

2008年4月30日，《武林群侠传OL》内测。

2009年4月30日，《诸侯OL》内测；《战神》公测。

2009年4月30日，竞速赛车类网游《Kart Steer》停运（日本服务器）。

幸亏这个游戏还没有被代入国内……



《巫妖王之怒》副本攻略——纳克萨玛斯

副本位置

龙骨荒野，联盟要塞暮冬城东边。

副本简介

纳克萨玛斯本来是魔兽世界原版（60级）最顶级的副本，难度很高，只有少数公会得以打通（有趣的是，国服打穿的公会比例显然要大得多，因为燃烧远征延迟太久，纳克萨玛斯都被大家打烂了）。而纳克萨玛斯的设计不管是场景、音乐还是首领战等都颇为经典，暴雪不愿看到大家错过这些内容，就把纳克萨玛斯改造成了80级的第一级10/25人团队副本。因为定位改成了入门级的副本，虽然内容没有多少变化，但所有战斗的难度都调整到很低的程度，只要是像样点的临时队伍都可以打通，因此就像70级时的卡拉赞一样广受欢迎，刚到80级的角色可以通过纳克萨玛斯快速提升装备，直到3.2版本调整徽章系统，大家可以轻松从5人英雄副本中取得更高级装备后，才开始失去了吸引力。

副本相关成就

打通纳克萨玛斯各区即可完成“蜘蛛区”“构造区”“瘟疫区”“军事区”“萨菲隆之死”“击败克尔苏加德”和“纳克萨玛斯的陨落”等6项成就。

“少数精锐”要求以8人或更少（10人模式）/20人或更少（25人模式）阵容打通纳克萨玛斯，难度不大只是慢些。

两个很有挑战性的成就：“不朽者”（10人模式）/“永恒者”（25人模式）要求在一个副本锁定周期内，击败纳克萨玛斯中的所有首领，并且在全部首领战中无一人死亡。这是一项很考验团队水平和运气的成就，即使在装备提升之后。当然全部245或更高装备的队伍可以把首领战的时间大大缩短，也就大大减少了犯错误的机会。挑战这个成就需要注意的地方会在各个首领战部分说明。

其他与各首领有关的成就也分别在各自的攻略处说明。

副本简介

纳克萨玛斯位于龙骨荒野东部，悬浮于暮冬城东边的废墟上空，需要飞行坐骑才能到达位于底部的入口（PvP服上小心不要被对手击飞掉下去）。集合石的旁边有几个传送门，不要误会，并不是说各个区被分为不同的副本，所有传送门都通往同一个副本。

整个副本的结构和几乎所有的首领、小怪的样子和技能等几乎都原样保留了60级时旧纳克萨玛斯的格局，只是生命值、伤害等数据进行了调整。而且因为是入门级副本，难度也比较低，大多数时候可以毫不停顿地连续拉怪，有时候甚至可以拉上两三组的小怪AoE之。

在队伍的组成上，10人模式需要1个MT和1个OT，25人模式则需要2个OT，其中一个最好有较好的DPS装备和相应的第二天赋，大多数战斗只需要一个。另外25人模式必须有2个牧师，天赋不重要，装备也不重要，主要是在教官拉苏维奥斯战斗中负责心灵控制小怪，跟60级的时候不同，不需要+命中的天赋或装备。其实很多时候牧师并

不好找，特别是有经验的，也可以等到要打教官的时候让两个人切换到牧师小号。10人模式就没关系，可以用一种装置来心灵控制。

在4个区当中，可以选择从最容易的蜘蛛区开始，作为热身，但如果是临时队伍往往是从构造区开始，能打过帕奇维克至少说明大家的装备合格，不（都）是全身绿装的，不至于等到打过蜘蛛区才发现队伍很烂，结果被存进一个半途而废的副本。

◎蜘蛛区

团队在入口处等待，坦克把经过的两组小蜘蛛拉过来AoE掉，然后靠视线把房间左边角落的队伍拉过来。这里最常出现的事故是上前打巡逻的小蜘蛛结果同时惊动左右两个角落的队伍，装备不足的队伍必扑。之后贴着左边墙壁进入房间，解决通道口另一边的队伍，就可以进入左边的通道，消灭最后一队小怪后来到阿努布雷坎的房间。

◇阿努布雷坎（Anub'Rekhan）

10人模式下房间里只有阿努布雷坎，25人模式下它两边各有一只地穴卫士。开始时MT跑上前去，把阿努布雷坎扛在它最初的位置，转动它，让自己背对旁边的毒液沟，近战在阿努布雷坎背后攻击。25人模式下由两个OT分别拉住两个地穴卫士，拉到房间左侧，大家先把两个小怪解决，再上前攻击阿努布雷坎，远程和治疗尽量保持最大射程，分散站开。

阿努布雷坎会对随机目标使用“穿刺”，用尖刺直线攻击该目标以及沿途的所有目标，造成数千伤害并且击飞到空中造成坠落伤害，注意治疗就好。

阿努布雷坎还会从地穴卫士或者玩家的尸体上召唤出一群小甲虫，伤害很低，注意AoE掉就是，最关键是如果有小甲虫攻击MT，近战应该优先杀死，免得等下要风筝的时候造成眩晕。

这战最关键的是对于“虫群风暴”的处理，当插件提示离阿努布雷坎施放虫群风暴还有10秒的时候，OT和所有近战就应该跑开，这个技能施放后会对30码内的所有目标叠加Debuff，每2秒造成1千多自然伤害而且无法攻击或施法，而同时阿努布雷坎的移动速度也会降到60%（25人模式是75%），MT在它释放虫群风暴时应该侧移到毒液沟狭窄的外侧边缘上，迅速转身跑开，一直到房间入口的地方，等阿努布雷坎过来虫群风暴也结束了，就把它扛在那里。这种风筝的方法是沿用60级的打法，适用于初期装备较差的时候，等装备提升后MT可以不用风筝，就在原地硬吃虫群风暴，远程也可以继续攻击。

阿努布雷坎使用虫群风暴的同时在它身边还会刷新一只地穴卫士，OT应该远远拉过来，由近战解决掉。

◆相关成就：

蜘蛛区有一个相关成就“蜘蛛克星”，要求在杀死第一个首领阿努布雷坎之后的20分钟内杀死该区最后一个首领迈克斯纳，对于一个装备良好的队伍里来说，只要没有灭团和浪费太多时间讨论分赃的话就不难做到。

“不朽者”/“永恒者”：在这场战斗中不能死人。

干掉阿努布雷坎后回到外面的房间，杀死一群小怪，进入另一条通道，先解决巡逻的小蜘蛛，然后贴着右边墙壁走，跳过房间左侧的小怪。通过后来到一个山洞，清除小怪的时候注意两只巡逻的大蜘蛛。往左走就来到黑女巫法琳娜的房间，先逐步把几组的小怪拉过来AoE掉，最重要不要上前在靠近法琳娜的地方跟他们战斗，很容易出现被他们击退或者某人头脑暂时短路而按下群体恐惧按钮而惊动法琳娜的悲剧。

◇黑女巫法琳娜

（Grand Widow Faerlina）

法琳娜的身边有4个纳克萨玛斯膜拜者，25人模式下还多2个纳克萨玛斯追随者。10人模式下由OT拉住4个膜拜者，25人模式下6个小怪最好由2个OT分担。坦克们上前各自拉住目标，MT把法琳娜拉过来离开其他小怪。团队先干掉两个追随者，它们会冲锋随机目标并沉默周围的目标数秒。接着大家就可以攻击法琳娜。法琳娜攻击不强，主要使用两个技能，一个是“毒液箭雨”，对群体目标造成3千多自然伤害并且留下一个DoT，要注意解毒。另一个是“火焰之雨”，大家要注意移出火雨范围，如果是对近战使用，MT要把她拉开。

对于4个膜拜者，他们只会施放伤害不高的火球，开





始不要杀死他们。注意10人模式下膜拜者的血很少，OT扛着他们的时候要注意分寸，把其中一个或者全部打到较低的生命值就可以停止攻击。这战的重点是法琳娜每隔一分钟左右就会“狂乱”，攻击速度提高50%（25人模式是75%）、伤害提高150%，对于初期装备的坦克来说非常危险。25人模式下要消除“狂乱”就需要牧师心灵控制其中一个膜拜者，把他移动到法琳娜身边，使用其技能将他牺牲，就可以消除。10人模式下只需要把一个膜拜者拉到法琳娜身边杀死即可。

团队DPS较强的话还有一种主动预防“狂乱”的方法，就是在不到一分钟时就牺牲/杀死一个膜拜者，可以阻止法琳娜狂乱，但持续时间较短，这样连续牺牲/杀死膜拜者来完全消除MT被秒的危险，但这种做法就必须在短得多的时间内能击败法琳娜才行。

对于装备超过纳克萨玛斯水平的团队，对这场战斗就可以使用暴力打法，开始就把法琳娜和所有小怪都扛在台子上，AoE掉所有小怪，然后顶着狂乱强杀法琳娜。

◆相关成就：

“歇斯底里”：要求在不驱散狂乱状态的情况下击败法琳娜，只要团队装备精良就能做到。可以让OT扛着小怪，大家一开始就集中火力干掉法琳娜，或者开始就把法琳娜拉远，把所有小怪干掉然后解决她。注意这项成就必须是在顶着狂乱杀死她的情况下完成，在她身边提前杀死/牺牲膜拜者预防狂乱的做法也算失败。

“不朽者”/“永恒者”：做这项成就的话最好求稳，预防或者消除法琳娜的狂乱，除非坦克的装备到了可以完全无视狂乱状态法琳娜的地步。还有一种意外的可能就是清小怪的时候大意惊动了法琳娜。





之后穿过山洞进入另一边的通道，坦克注意不要在治疗还等在房间里分赃的情况下贸然拉怪。穿过通道后过桥，圆形房间中央的一组蜘蛛可以跳过，只要所有人都从左边跳下桥，顺着毒液沟的边缘移动，然后由坦克贴着墙把斜坡附近巡逻的蜘蛛和隐形的幽灵（术士给坦克上侦测隐形Buff）拉到角落干掉。接着上斜坡继续贴着左边跳过房间中央的小怪，再消灭一组小怪和巡逻的大蜘蛛就可以顺着蛛网形成的斜坡来到迈克斯纳的洞窟。

◇迈克斯纳（Maexxna）

团队贴着墙来到它面对的墙壁前，注意墙上的蛛网，战斗中会有人被抛到上面。开始前应指定1个（25人模式2个）DPS和1个后备人员专门负责解救这些人。准备好以后MT上前把它转过去背对团队。它的“毒液震荡”对于前方15码扇形域内的目标造成数千自然伤害。

战斗开始20秒后迈克斯纳会使用“蛛网裹体”，把MT之外的1个随机目标（25人模式下是2个）抛到墙上蛛网上，之后每40秒再使用一次。他们会被蛛网裹住，每2秒受到2～3千自然伤害，治疗者要注意治疗他们，而事先指定的DPS就要及时跑上前攻击生命值不高的蛛网，把它们打掉才能解救被裹住的同伴。不过如果是在迈克斯纳生命值很低的时候一般就忽略被裹住的成员，所有人都全力攻击迈克斯纳。

战斗开始30秒后迈克斯纳会刷新出一群小蜘蛛，之后每40秒还会召唤一次。这些小蜘蛛伤害不高，血量很少，可以轻松AoE掉。小蜘蛛和迈克斯纳的攻击都会机会让目标感染“死灵之毒”，降低治疗效果75%（25人模式是90%），如果MT中了这个效果治疗者一定要立刻解毒。

每隔40秒迈克斯纳就会使用“蛛网喷射”，也就是每次小蜘蛛刷新后不久，在这之前治疗者应把MT加满血并保持各种HoT以及解毒效果（与MT同组的萨满可以丢解毒图腾），“蛛网喷射”会对大家造成少量自然伤害，但会击晕所有人4秒。这期间MT什么都做不了，但可以在“蛛网喷射”之前使用饰品等，但切记留着盾墙等最主要的保命技能。

当迈克斯纳血量接近30%的时候，对于初期装备较差的团队来说可以停止攻击，等到“蛛网喷射”之后再把它打到30%，它会进入“狂乱”状态，攻击速度提高50%，伤害提高50%（25人模式提高75%），接下来的一次“蛛网喷射”来临时MT就一定要使用盾墙等技能，否则装备再好也十有八九要挂掉。之后大家就要主力干掉它。这最后时刻即使MT死掉也不要慌乱，如果OT没有转DPS可以嘲讽，或者其他板甲职业也可以暂时扛一下，还是可以把它解决掉的。

◆相关成就：

“不朽者”/“永恒者”：即使在最后阶段也要有人解救被网住的人，确保MT身上始终有解毒效果，MT一定

要在狂乱后的“蛛网喷射”时使用盾墙等技能。

迈克斯纳死掉以后洞窟一角会出现一个传送门，让大家回到副本中枢的地方。

◎构造区

入口的小房间有2个憎恶（25人模式有4个），等巡逻的走开后由MT和OT们分别拉在两旁（也可以拉出房间，更多空间分散开），它们会践踏对周围目标造成伤害和击晕，如果坦克们把它们拉在一起就会连续被击晕不容易拉住仇恨。之后解决巡逻的，进入下一个房间，解决左侧的憎恶，右侧的不用理会。然后是出口旁边的憎恶。一个坦克要留意以便拉住房间中间处刷新的软泥怪。之后先把下一个房间里巡逻的憎恶拉出来解决，再拉里面大群的小软泥怪，注意它们死掉的时候会爆炸造成大量伤害，应该风筝它们，由远程DPS来AoE掉。风筝的时候大家要注意不要接近房间另一边惊动那里的憎恶。之后迅速通过那个房间，跳过毒液沟，解决巡逻的憎恶，再越过一条沟，站在这些毒液里面会暂时大幅降低属性，通过后要注意治疗。接下来逐步清理沟这边的多组小怪，到尽头后准备对付帕奇维克。

◇帕奇维克（Patchwerk）

帕奇维克的难度相对60级打他的时候已经大大下降，这是一场简单的战斗，主要是检验团队的装备是否合格。10人模式下需要2个坦克，25人模式需要3个坦克，OT的作用只是吸收仇恨打击，防御不需要达到免疫暴击的程度，调整装备堆高血和高回避会有帮助。要指定好治疗者各自负责不同的坦克，基本上要求全程不断刷血。另外帕奇维克是纯粹物理攻击的战斗，法师可以放心给所有坦克上法术增益Buff。

准备好以后可以让坦克们站在一起，在靠近沟的地方等待帕奇维克，等它巡逻回来时让猎人误导射击给MT，如果没有猎人只能让MT自己上前拉，然后退回原位，OT们要步调一致地跟随MT。大多数时候问题都是出在拉怪的时候倒T。

帕奇维克的主要威胁就是“仇恨打击”，每1秒使用一次，造成3万左右伤害（25人模式是8万左右，这当然是在计算护甲等伤害减免之前的数字），注意大家往往认为这个技能是攻击近战范围内生命值最高的目标，而要求所有近战先到毒液沟里泡一下降低生命值，其实根据资料和观察，这个技能是攻击近战范围内威胁值最高的2个人（25人模式是3个人）当中生命值最高的那个，同时增加对仇恨列表上前2位（25人模式是前3位）的仇恨，因此MT和OT们都要努力建立仇恨，而近战开始时则最好等待几秒，第一次仇恨打击后坦克们就有足够的威胁值了，然后大家再上前攻击。战斗过程中也要时刻注意仇恨列表，装备或水平不足的坦克可能会被近战超过，会需要猎人给他/她误导射击增加威胁值。OT则要注意不要超过MT拉走仇恨而导致承受额外的普通攻击，在治疗者没有准备的情况下容易倒T。

开始MT稳定仇恨后DPS就要全力攻击。打到5%的时候帕奇维克会狂乱，攻击速度提高40%，伤害提高25%，这时候坦克们应该使用盾墙等技能撑过去，免得被仇恨打击秒杀。

另外，帕奇维克有6分钟的狂暴时限，到时候攻击速度会提高150%、伤害提高500%，而且会使用群体毒液箭攻击远程目标，迅速灭团。不过80级的版本如果有团队能够拖到狂暴，那可就太差了。

◆相关成就：

“帕奇维克陪你玩”：要求在3分钟内击败帕奇维克，以初期纳克萨玛斯的装备来说比较困难，一般需要尽量压缩治疗的数量，大家使用合剂等，对226～245装备的团队来说就实在太简单了。

“不朽者”/“永恒者”：近战一定要注意自己的仇恨，开始时可以多等一会儿。OT不要超过MT，最后阶段坦克们一定要使用盾墙等技能。

击败帕奇维克后团队就要面临纳克萨玛斯最恐怖最具挑战性最经典的软泥怪试炼了（美服上大家将其称为“Frogger”），几排软泥怪缓慢地穿过大道，碰到的话就会爆开秒杀旁边的目标。大家需要从软泥怪之间的间隙通过，虽然看起来很简单，但几乎每次都会人死在这里。这里的诀窍是看准已经通过的软泥怪，贴着它的后面通过，但不要撞上去，这样就算是较高的延迟也不会被后面的软泥怪碰到。还有就是不要跟其他人一起通过，别人碰到导致软泥怪爆开也会连你一起炸死。

到尽头通过毒液沟，吃喝之后坦克们分别拉住前面高大的怪物，大家注意背朝墙，不要被击飞。接着是另一面墙边的怪物，然后等到巡逻的格罗布鲁斯走开的时候把房间另一端的怪物干掉，应该有足够的时间，没把握的话可以拉回来打。然后做好准备，等格罗布鲁斯回来就开打。



◇格罗布鲁斯（Grobbulus）

这场战斗需要MT频繁移动格罗布鲁斯，事先应该计划好，一般是以格罗布鲁斯巡逻的斜坡对面的墙壁为起点，顺时针方向沿着墙壁移动，也有的是以斜坡左侧为起点，逆时针方向移动。前者的话，斜坡右侧的那面墙壁没有使用，那里可作为丢下毒云的区域。另外需要1个OT扛战斗中出现的辐射软泥怪。应该指定1～2个治疗者治疗中“变异注射”的队员，还有事先一定要强调千万不要解除瘟疫。

开始时最好让猎人误导射击给在墙边等待的MT，如果需要MT拉怪，DPS应该等到MT把格罗布鲁斯拉到墙边后再上前从背后攻击，格罗布鲁斯面对的方向除了MT外不能有其他人。每隔

15秒格罗布鲁斯脚下就会产生一圈毒云，毒云会不断扩大，会持续75秒，对范围内的目标持续造成自然伤害，每次毒云产生后MT就要拉着格罗布鲁斯后退一段距离，确保扩大的毒云不会接触到近战。

每隔一段时间格罗布鲁斯还会对前方目标使用“软泥喷射”，射程50码，造成6～7千点自然伤害（25人模式11875～13125点），同时，每击中一个目标就会在目标脚下刷新一只辐射软泥怪，跟在首领身后的OT需要把它及时拉过来，辐射软泥怪会对周围10码内的目标造成少量自然伤害。只要近战注意保持在首领身后，正常来说只会刷新一只软泥怪，安排少数远程DPS负责杀死就好。但有时也有例外，比如首领刚好转身对随机目标使用技能的同时进行喷射，如果是有人拉走仇恨，还有一种情况则是因为延迟，MT退后时格罗布鲁斯会跟进太多，接着会转身调整距离，这时正好进行喷射，这需要MT进行微调，比如在格罗布鲁斯跟进后再往后一点点，或者尽量在格罗布鲁斯喷射之后再后退。如果刷新多只的话也不要紧张，让OT拉住，所有DPS都帮忙杀就好。

战斗中所有人都要密切注意提示，大约每20秒格罗布鲁斯就会对MT外的一个随机目标使用“变异注射”，中了这个瘟疫的人必须马上跑到指定地点，或者是格罗布鲁斯身后没有毒云的地方，瘟疫在10秒以后，或者是在被解除的时候（包括冰箱等），就会在目标脚下丢下毒云，对周围目标造成8～9千自然伤害，之后还会对站在里面的人持续造成伤害。所以之前强调说治疗者千万不要随手解除瘟疫，因为往往越是好的治疗者越会条件反射地第一时间解除各种Debuff。不过，有经验的治疗者会在目标跑到合适地点后先通过语音/宏通知然后予以解除，使他们不用浪费时间等待，可以马上回去投入战斗。

格罗布鲁斯有12分钟的狂暴时限，不过没有人见过。这场战斗最大的危机就是有人不专心或者反应迟钝，没有及时跑开而把毒云丢在团队当中，如果出现这种情况团队要及时移动，MT也要相应地做出调整，可以多拉一段距离把首领拉到团队可以远离毒云安心DPS的地方。

注意战斗结束后毒云仍然会存在一段时间，而首领死前可能正好丢下了毒云，不要光顾着捡东西或者一打完就跑去嘘嘘结果被毒死。

◆相关成就：

“不朽者”/“永恒者”：中了“变异注射”的人一定要及时跑到指定区域，指定专门的治疗者治疗他们。最危险的是可能有人网络卡/掉线，特别是在中了“变异注射”的时候或者是接近毒云，出现这种情况团队要跑开，安排治疗者一直刷血，站在毒云里也可以保住命的。密切沟通及时通报各种情况是关键。

打完上斜坡跳到管子上，注意不要掉下去。在管道口做好准备，然后由MT领头进入管道，保持在右侧（左侧有个缺口），到尽头后让MT先跳下去拉住格拉斯，其他人紧跟着跳下。

◇格拉斯（Gluth）

这场战斗需要两个坦克，10人模式一般安排一个猎人或者ZG毕业的法师负责风筝僵尸，25人模式则需要2～3人，一般除猎人/法师外安排一个萨满插图腾帮忙，也可以安排一个OT帮忙，但25人模式是很难完全硬扛所有僵尸的。

跳下管道后MT把格拉斯一路拉到房间另一端的门前，OT跟他/她站在一起。格拉斯每隔10～15秒会给当前目标上“致死伤”Debuff，降低治疗效果10%，持续15秒，可不断叠加。一般MT的Debuff叠加3～4层后OT就要嘲讽接手，之后MT可以等到OT累积3～4层Debuff再接手，也可以一等自己的Debuff消失就接手。

有时格拉斯会激怒，提高攻击速度25%（25人模式100%），持续8秒，需要猎人或盗贼来消除。

房间中部靠近管道口的地方大约每隔10秒就会刷新一只肉用僵尸（25人模式是2只），如果没有受到攻击的话，它们刷新后就会直奔格拉斯，如果接近的话，格拉斯会跑过去把它们吞掉，回复5%的生命值。这些僵尸生命值非常高，正常情况下无法杀死，因此它们一刷新负责风筝的成员就应该攻击它们，尽量聚拢所有的僵尸，利用陷阱/图腾/冰锥术等手段减速它们。僵尸的攻击会造成“感染之伤”，受到物理攻击时受到的伤害提高100点，持续1分钟，可以不断叠加，所以坦克很难硬扛。

平时大家就全力攻击格拉斯。每隔105秒格拉斯会使用“残杀”，把房间内包括玩家和僵尸在内的所有目标生命值都降到5%，这时所有僵尸都会跑向格拉斯。当格拉斯使用“残杀”时坦克很危险，治疗者要提前准备好给坦克刷血，而坦克也要注意使用保命技能和药水等。治疗者可以不用管自己和DPS的血量，等下有的是时间慢慢加上去。而DPS则要使用陷阱、霜冻新星、击退等手段阻止僵尸接近格拉斯，并尽快将它们AoE掉。所有血少的僵尸都解决后大家继续攻击格拉斯，负责风筝的队员要注意拉住新刷新的满血僵尸。

格拉斯的狂暴时限是8分钟，也就是第4次“残杀”之后，但一般最多到第2次残杀之后就应该能干掉它，关键是不能让它吞吃僵尸，负责风筝的队员要尽职，其他人也可以在必要的时候帮下忙，而“残杀”之后大家要及时AoE和集火漏网的接近格拉斯的僵尸。

◆相关成就：

“不朽者”/“永恒者”：风筝僵尸的队员要有经验，注意治疗他们，其他人可在关键的时候帮忙减速/控制僵尸。最危险的地方出现在“残杀”的时候，坦克要使用盾墙等技能，治疗者要有准备快速刷血。



杀死格拉斯后大家在房间里等待，术士可给坦克上侦测隐形，让坦克把外面过道里巡逻的巨人、小怪物和幽灵逐个拉进来解决，注意巨人会践踏击飞周围的目标造成大

量伤害并打断治疗，坦克应该让它们远离团队。等到安全后大家迅速通过进入对面的房间。

◇塔迪乌斯（Thaddius）

房间里面有一个大毒液池，塔迪乌斯在对面的平台上，但首先要击败两边小平台的小头目斯格拉格（Stalagg）和费尔根（Feugen）才能激活它。开始前，团长应把大家平均分到东西两边，一边一个坦克和相应的治疗，一般远程DPS一边，近战一边，然后根据人数和DPS的强弱再调整一下，尽量保持相当水平。另外，还要指定等下塔迪乌斯战时正负电荷的区域，一般是平台左边为负，平台右边为正。简单的图示就是：－－－塔迪乌斯＋＋＋。

第一阶段

准备工作完成后两队人分别在东西两边的斜坡上集中，通过语音服务器沟通，让两个坦克差不多同时上前拉怪。因为两个小头目不能离各自平台上的电磁圈太远，否则全团都会受到自然伤害而灭团。DPS开始时一定要克制，让坦克建立稳定的仇恨，绝对不能拉走仇恨。因为每隔30秒两个小头目就会交换目标，把各自的当前目标丢到另一边的平台上。如果正好有人拉走仇恨，就会导致他/她被丢过去而不是坦克，造成两个坦克都在同一平台的局面导致灭团，除非另一边有人（圣骑、熊等能扛的）及时嘲讽小头目把它暂时稳住。只要不出现这样的意外就很简单，两个小头目没什么威胁。另外要注意的就是大家要注意两个小头目的血量，必须保持在差不多的水平，如果不能在相隔不到5秒时间同时击杀两者，就会导致另一个满血复活。

第二阶段

顺利击杀两个小头目之后，大家必须跑到小平台的尽头跳到对面的大平台上，不过每次往往都有一两个人失误，过早或太晚跳，结果没能跳过去掉到毒液池里。对自己没什么自信的人可以事先请求队伍里的牧师或法师帮忙加漂浮或缓降术。如果有人落水，可以游回去回到小平台上，但先不要跳过去！必须等到自己获得相同电荷的时候再跳，下面会再说明。如果是MT没跳过去，OT就必须先扛塔迪乌斯。如果两个都没跳过去……你们是在RP服务器上扮演瘸子吗？

大家跳到平台上后，先跑在平台右侧，集中在塔迪乌斯身边，它很快会被激活，MT拉住。塔迪乌斯会使用连环闪电攻击随机目标，造成4千多（25人模式7千多）自然伤害，很容易治疗，它的普通攻击也不强，战斗唯一要注意的就是每隔30秒塔迪乌斯就会施放“极性转化”，3秒施法时间，施法时团长或MT应该提醒大家注意，施放后所有人会得到随机的正或负电荷，如果是按照负左正右的打法，所有带负电荷的人必须马上笔直穿过塔迪乌斯跑到对面，也就是平台的左边去，集中在一起。近战可尽量跑远些然后再调整，塔迪乌斯的体积判定非常大，很远就可以攻击到。

10码内带不同电荷的人会彼此造成伤害，每秒3500点自然伤害，而带相同电荷的人则可以获得提高10%伤害的Buff，最高可叠加5次（10人模式）/13次（25人模式），不带电荷的人则会同时受到正负两种电荷的人的伤害。所以密切注意极性转化，快速做出反应，留在原地或跑到对面，是这战最关键的地方，如果反应慢或者搞错了，那是必死无疑（同时受到大量的不同电荷的伤害），不仅是损失一个人的问题，而且大家会少掉一个Buff，对团队DPS造成很大影响，塔迪乌斯的生命值非常高而且从它激活开始有6分钟的狂暴时效，太多的人死掉就不可能在及时击败它。

第一次极性转化后，之前没有跳过来的人可以根据自己的电荷从左边或右边跳到平台上，加入相同电荷的队伍。如果是战斗中有人死亡，德鲁伊可以跑到距离团队10码外的地方复活该队员，然后回到团队，然后对方再接受复活，等获得电荷后重新加入队伍。

这场战斗很简单，大家可以也必须输出很高的DPS，但切记注意极性转化是最优先的事情，当塔迪乌斯施法时不管在做什么都要停下来准备跑位，死人是没有DPS的。

还有一点要注意的是，如果在这战灭团，大家不要试图跳下平台逃走或者试图隐形/消失/装死等，那会导致塔迪乌斯Bug掉，战斗重置后所有人仍然会处于战斗状态，如果碰到这种情况所有人都必须死掉或者离开副本才能正确重置战斗。

◆相关成就：

“电击！”：要求在无人触发正负极接触放电的情况下击败塔迪乌斯，这要求大家都了解这场战斗并且全程专心致志，快速反应，另外还要祈祷没有人网络卡或者掉线。

“做减法”：要求以8人或更少（10人模式）/20人或更少（25人模式）的队伍击败塔迪乌斯，在早期大家装备很差的时候不容易做到，但可以轻易取得物品等级226～245装备的今天就非常容易了。

“不朽者”/“永恒者”：这里是最容易失败的地方，必须确定大家都熟悉这场战斗，只要有人跑慢或者跑错就必死无疑，另外如果有人战斗中网络卡/掉线也会导致悲剧。可以做的就是战前把没有把握的人或者网络不好的人都挑出来不参与战斗，宁可人少一点。

◎瘟疫区

有一只石像鬼会巡逻到入口处，可以等它飞远再拉靠近入口的小怪，如果惊动它的话，可以把那组小怪拉到通道外，这样石像鬼就会重置。小怪当中食尸鬼需要坦克扛住，软泥怪10人模式下可以扛，25人模式下伤害比较高，需要最高仇恨的远程风筝之，它会经常根据受到的攻击改变颜色来免疫那个系的法术。之后再对付石像鬼，它会给对全团喷毒液，会叠加一个DoT，另外在生命值达到30%时会石化，这时大家需要全力攻击，不能在石化结束前杀死的话它会快速回复大量生命值，又得重来。之后是右边拐角的队伍，左边的可以不用理会。然后等通道里巡逻的石像鬼飞出来时解决掉，然后接近通道口，那里的两尊石像会变活，标记一只先解决，不要分散火力。都杀死后等待DoT消失，然后沿阶梯下去，中途还有另一对石像鬼，尽头处就是诺斯所在房间，进入房间在角落集合，不要惊动他。

◇瘟疫使者诺斯（Noth the Plaguebringer）

房间里有三堆骨堆：入口左边一堆，入口右边角落一堆，以及入口对着的角落一堆，战斗中会刷新出小怪，开始前应指定3个OT（10人模式一个OT就足以应付）分别负责不同的骨堆。然后可以分别指定1～2个DPS负责消灭每处骨堆的小怪。开始前确定所有人都已经进入到房间里，开始后入口会被封住。

第一阶段

MT拉好诺斯，OT在各自的骨堆处等待。诺斯有时会

给3个随机目标上“瘟疫使者的诅咒”，10秒后如果还没有被解除就会对30码内的所有队友造成大量暗影伤害，法师和德鲁伊一定要注意及时解除诅咒。另外，他每隔30秒还会从骨堆处召唤出瘟疫战士，会顺劈，此外没什么特别的，负责各处骨堆的DPS在坦克拉住它们后尽快杀掉。

25人模式下每隔约20～30秒诺斯还会闪现，先对周围的目标施加“残废术”的魔法效果，攻击间隔延长100%、移动速度降低50%、力量降低50%，一定要及时移除，特别是MT身上的。同时他会闪现到20码外，清除仇恨，MT需要及时拉住，而其他人应该先停止攻击，等到MT拉稳后再继续。110秒后诺斯会传送到高处的阳台上，进入第二阶段。

第二阶段

诺斯会从三个骨堆处召唤出小怪，一种是物理系的瘟疫勇士，会致死打击，另一种是法系的瘟疫卫士，会奥术爆炸，一般大家聚集在中间，优先解决瘟疫卫士，瘟疫勇士可让OT们拉到一起AoE掉。小怪有2～3波，都不强，只要DPS不是太弱就有充足的时间解决各波小怪。70秒后诺斯会传送回到房间中央，MT要注意拉住，重复第一阶段。

在诺斯回到地面后如果血已经不多，一般就忽略小怪，让OT们扛住就好，开英勇/嗜血，所有DPS全力攻击诺斯，一般都可以在他再次传送前干掉。如果没有的话也没关系，记得就是第二阶段的小怪稍微多一些和强一些。

◆相关成就：

“不朽者”/“永恒者”：坦克们要及时拉住怪物，闪现后一定要停止攻击，等MT重新拉住，猎人可以帮忙误导给MT。法师、德鲁伊要一定要记住最重要的就是解除诅咒。

诺斯房间之后的通道60级时本是快速刷新通道，现在不再是了。里面有成群的蝙蝠、蛆虫、瘟疫巨人等各种怪物，都很弱，每次拉一批AoE掉就是，往前到墙边然后贴着右边的墙壁前进就可以来到希尔盖的房间，可贴着右边进入房间的角落，在这里做好准备。

◇肮脏的希尔盖（Heigan the Unclean）

希尔盖战斗的难点在于“舞蹈”，除了他所站的平台外，房间的地面上有很多裂隙，每隔一段时间希尔盖就会使用“爆发”技能令裂隙处喷出毒液，喷到的人会受到7千左右自然伤害，除平台外只有一块区域是安全的，而且每次“爆发”后安全区域的位置都会改变。大家最好事先观看视频或者图示等了解这些安全区域，围绕着平台，从入口处开始到房间另一侧的通道口，共分为四个区域，安全区域依次会是1-2-3-4-3-2-1如此反复。

第一阶段

开始时MT把希尔盖拉到一号区域的地面上，距离平台20码以上，近战跟着MT，远程和治疗在拉怪时跑向平台。这是因为希尔盖每隔数秒就会给周围20码的目标叠加“法术瓦解”的Debuff，令施法速度降低300%。最好有一个萨满跟着MT插图腾就解除瘟疫，希尔盖还会给周围20码内的目标加上一个瘟疫效果，降低最大生命值50%，并且每3秒造成3000伤害（25人模式4500）。MT要留心，等第一次“爆发”，看到房间其他区域喷出毒液后，马上拉着希尔盖移动到2号区域，然后依次是3号和4号，再回到3号、2号。这个阶段毒液喷发间隙很长，远程和治疗也要注意观察熟悉安全区域的范围。如果MT完全没有经验而且没有做好功课，这个阶段很容易把跟着他的近战害死。

第二阶段

开战90秒后希尔盖会传送到平台中央，开始施放“瘟疫之云”，每秒对周围21码内的目标造成7500自然伤害。这时所有人都要集中到1号区域，远离平台，待在靠近2号区域的边缘地带。等待喷发后进入2号区域，同样在靠近3号区域的边缘等待，这样一直到4号区域，进去一小步就好，然后在喷发后回身进入3号区域，就这样有节奏地移动，直到45秒后第二阶段结束，希尔盖会跑回MT身边，重复第一阶段。

相比60级版本，“舞蹈”的难度已经大大降低，频率不再是快到只要网络卡一点或者反应慢一点就要被喷到的地步，而且伤害也没有高到喷到就是死，只要治疗者注意治疗，就是有人被喷到也没事，关键是别慌，比如法师如果走慢了被喷到，慌张闪现结果被前面的毒液喷到，连续受到伤害那神仙也救不了。

◆相关成就：

“安全舞蹈”：要求在团队无一人死亡的情况下击败肮脏的希尔盖。需要大家都了解这场战斗并且都很专心。



“不朽者”/“永恒者”：关键是大家都会“跳舞”，就是有人慢一点或者卡了，只要治疗者注意治疗也不会有事的。

希尔盖房间之后的通道现在变成了快速刷新通道，等大家都准备好以后MT率先进入，大家贴着左边的墙壁往前，坦克拉着蛆虫一直往前，大家先不要攻击，远程一边移动一边打掉前面的邪眼。一直到通过这片区域后再AoE掉所有蛆虫。如果大家还处于战斗中，就是有惊动到的邪眼需要回头打掉。如果有人在中途死掉，可以让他们跑回副本然后召唤。在桥上做好

准备，然后进入洛欧塞布所在房间。

◇洛欧塞布（Loatheb）

洛欧塞布战斗的复杂程度比起60级的版本大大简化，过去使用治疗法术会有很长的冷却时间，需要制定一个严格的治疗顺序，而且固定间隔的大量团队伤害使大家必须精确地依次使用绷带、各级生命石和药水等，并且在用完所有自我治疗手段之前干掉首领，现在变得超容易的。

开始时MT上前把它拉在那里，然后基本就是扛住打的战斗。洛欧塞布的"死灵光环"会令所有目标受到的治疗效果降低100%，持续17秒，也就是说这期间完全得不到治疗，之后会有3秒的间隙光环会消失，治疗者可计算好预读治疗，尽量在这3秒内给MT和团队足够的治疗。别担心，没有听起来那么难，洛欧塞布的攻击非常弱，另外就是会给随即目标上"死亡之花"DoT，每秒200自然伤害（25人模式720），持续6秒，结束时再造成1200点伤害（25人模式1500）。还有战斗开始2分钟后洛欧塞布会开始使用"必然的厄运"，对所有目标使用，10秒后造成4000（25人模式5000）暗影伤害。这些都很容易治疗。正是因为太轻松而战斗又持续很久，所以对于治疗者是场很乏味的战斗。

另一方面，这场战斗对于DPS职业则是飙DPS的有趣战斗。每隔约30秒房间里随机地点就会刷新一个孢子，会朝最高仇恨的目标缓慢移动，也就是治疗者。孢子的血很少，攻击对布衣也毫无威胁。打掉孢子时周围10码内最近的5个目标会获得"蘑菇花"Buff，爆击几率提高50%而且所有法术/技能都不造成仇恨，持续2分钟，不能叠加。一般按顺序安排各小队轮流去吃这个Buff，有的跳过坦克所在的治疗者队伍。注意等同队的人都靠近孢子后再打掉，不要自私地早早打掉。开始时大家可以节制一点，吃到Buff后就可以尽情发挥了，战斗很长，开始就可以把长冷却技能用掉。当然，开始时MT是要尽量避免吃到这个Buff，如果孢子接近可以拉着洛欧塞布躲开，等到仇恨领先而大家都有Buff时就无所谓了。

◆相关成就：

"孢子保护主义者"：要求在不杀死任何孢子的情况下击败洛欧塞布，只要有杀死孢子就失败，不管有没有人得到Buff。这个成就不难，就是战斗会持续很久很久，另外注意不要误杀孢子，它们的生命值太低，一般让治疗者站在后排靠近门口，孢子都会黏着他们，不容易出意外。

"不朽者"/"永恒者"：这战可以说没有任何危险。

◎军事区

注意巡逻到入口的成群小怪，军事区开始区域有很多群小怪，坦克们拉住一群一群AoE掉就是，其中要特别注意的是T3套战士样子的黑暗战士，他们的旋风斩是近战的噩梦，往往是两个黑暗战士旋风斩，瞬间N个盗贼趴地上。坦克要密切注意这种怪物，及时打晕黑暗战士，或者缴械。这里只要不要一次拉两群怪物都没问题，注意通过大房间后外面平台上有个巡逻队，最好等它们走开再拉靠近出口的队伍。下楼梯后骑马的巡逻队需要坦克们分别拉住，注意驱散魔法，它们身上的骨甲会吸收非常多的伤害，不驱散半天都打不死。马棚的怪物不用理会，往左走清掉两个巡逻队和一组怪物就可以准备首领战了。

◇教官拉苏维奥斯（Instructor Razuvious）

拉苏维奥斯的攻击伤害极高，紊乱打击更会造成超高伤害并且降低目标的防御值100点，持续6秒，是装备再好的坦克也扛不了的，必须心灵控制场地里的死亡骑士学员来担任坦克。10人模式下只有2个学员，并且在斜坡下方增加了2个心灵控制装置。25人模式下则还是4个学员，必须靠2个牧师来心灵控制，不管是什么天赋什么装备都没关系，跟命中无关。

10人模式

一般由两个坦克来负责心灵控制，反正也没别的事做。控制很简单的，很容易上手。上前点击装置即可控制学员，他有三个技能，第一个鲜血打击是攻击技能，造成很高伤害；第二个是嘲讽，迫使目标攻击自己，20秒冷却；第三个是白骨屏障，使自己受到的物理和法术伤害降低75%，持续20秒。开始时MT上前控制，先使用白骨屏障然后嘲讽拉苏维奥斯，1～2秒后OT使用装置控制另一个学员，看到第一个学员的白骨屏障（骨头绕着身体）消失时马上使用自己的白骨屏障并且嘲讽来接手，这样轮流。等OT第二次接手后MT心灵控制的时间也快到了，MT可以解散宠物来解除心灵控制，然后立刻点击装置重新控制。

治疗者主要是治疗学员，另外团队也会受到一些伤害，教官不时会用"裂纹小刀"攻击随机目标，造成5～6千伤害并且留下DoT，每秒造成2000伤害，持续5秒。还有每隔约15秒会使用瓦解怒吼，不过这个技能重新设计过，没有什么威胁了，不需要也无法利用视线躲避，就是对团队造成4千多伤害（25人模式7千多）。

当教官快死的时候，治疗者可以停止治疗当前扛他的学员，而另一个坦克则可以在他死前解除心灵控制，这是因为教官死掉的时候没有被控制的学员会短暂地获得一个"无望"的Debuff，受到的伤害提高5000%，让DPS可以一击KO他们。否则他们的血有很多还要浪费不少时间来慢慢打掉。

25人模式

与10人模式不同的是需要2个牧师来进行心灵控制。等教官走远的时候，一个牧师上前先对自己的目标是用"安抚心灵"降低警戒范围，然后使用心灵控制，同样使用白骨屏障然后嘲讽拉住教官，就扛在那里。与此同时三个坦克上前分别拉住剩余的三个学员，扛在距离教官不远的地方但尽量离团队远些。另一个牧师等几秒后也心灵控



制一个学员，准备要接手。闲下来的那个坦克则随时准备拉住牧师放弃控制或者意外脱离控制的学员。这些学员的仇恨很怪异，即使嘲讽过并且建立大量威胁值后仍然会不时冲向治疗者，坦克们要特别注意，而且也要商量好，不要嘲讽同一个目标迅速造成嘲讽免疫。把他们扛在尽量远一点的地方就是为了有足够的安全距离来保护治疗者。

两个牧师之间以及与团队之间的语音沟通是很重要的，随时通报各种情况，如果出现意外脱离，坦克也可以盾墙嘲讽教官来争取几秒时间给牧师重新控制，不至于造成大量减员。如果局面失控，大家跑上楼梯重置战斗的方法仍然可行。

◆相关成就：

“不朽者”/“永恒者”：两个坦克/牧师要有经验，沟通好。25人模式下坦克要注意拉住学员。

接下来的房间有很多成对的武器，拉怪的时候注意不要惊动太多，其中的法杖会奥术爆炸应该优先杀掉，斧头会旋风斩，近战要小心。只要清除部分大家就可以贴着左边的墙通过。之后的通道里有巡逻的骑士等，通过后就来到收割者戈提克的房间，他在上面的阳台上，不攻击他就不会进入战斗。

◇收割者戈提克（Gothik the Harvester）

戈提克所在的房间分为两个部分，中间有道铁门。左边的一般称为活人区，右边的称为亡灵区。等战斗开始后活人区会一波一波地刷新小怪，而被杀死的小怪魂魄会被传送到亡灵区变成亡灵版本刷新。正常的打法是把坦克、治疗和DPS平均分成两队分别在两个区域（10人模式一边一个坦克，25人模式一边2个，可让一个双重天赋的DPS暂时转坦克），80级的版本近战和法系在哪一边都没差别，小怪不会免疫其中一种伤害。不过建议活人区以单体攻击的为主，亡灵区可以安排法师术士等在需要时可以AoE的。因为如果活人区杀太快，亡灵区的刷新速度也就相应地很快，可能需要AoE来跟上节奏。另外，80级版本也不需要使用变羊、禁锢亡灵等来控制小怪。

第一阶段

大家都准备好以后在各自的区域集中，活人区可以集中在墙边，亡灵区可以靠近大门或者墙壁，方便坦克们拉住怪物。然后随便谁射击戈提克来开始战斗，之后每隔一段时间就有一波小怪刷新，小怪的组成是固定的，小怪共有三种类型：冷酷的学徒、冷酷的死亡骑士和冷酷的骑兵。后两种伤害较高坦克要及时拉住，冷酷的学徒没什么威胁，DPS自己就可以应付，忙的时候可以不管。冷酷的学徒死后会在亡灵区刷新为鬼灵学徒，很脆弱但会不断使用奥术爆炸，远程要优先杀死它们。冷酷的死亡骑士死后刷新为鬼灵死亡骑士，会旋风斩。冷酷的骑兵死后刷新为分离的鬼灵骑兵和鬼灵战马。亡灵区的坦克同样是要优先拉住死亡骑士、骑兵和战马，近战优先杀死它们。

第二阶段

最后一波小怪刷新后不久戈提克会传送到亡灵区中央，坦克要及时拉住。他只会用暗影箭攻击当前目标，造成少量暗影伤害。另外每15秒会给全团叠加一个Debuff，降低所有属性10%，可叠加9次。隔一会儿他会传送到活人区中央，那边的坦克要拉住。他会这样在两个区之间传送，直到生命值掉到30%，中央的大门会打开，他也不会再传送。第二阶段很简单，他的血很少，任何团队都可以很快杀死他。



一边的打法

对于装备强悍的队伍，还有一种打法，就是所有人都聚集在活人区，不要靠近大门，这样刷新的亡灵会待在亡灵区，不会过来，而在隔了一段时间以后，大门会打开，

所有的亡灵会一窝蜂涌过来，除一个坦克继续拉活人区刷新的怪物外，其他坦克必须迅速拉住它们，AoE掉。不过这种打法如果团队的实力和装备没有大大超前于纳克萨玛斯水平，那就是华丽地被巨型火车碾压而死。

◆相关成就：

"不朽者"/"永恒者"：很容易的战斗，没什么危险，除非某个布衣打小怪时特别喜欢拉走仇恨。

接下来清怪前要让术士给坦克上侦测隐形，路上有隐形的幽灵、成对的骑兵和大群的小怪，只要小心点，等待巡逻队，不要冲太快一次拉两三组就没事。一路清掉很快怪物后左边就是天启四骑士的房间。

◇天启四骑士

（The Four Horsemen）

这场战斗相比60级的版本有重要的调整，让战斗变得简单，不再需要N多坦克走马车地轮换。进入房间后可以集中在左边角落准备，只有靠近四骑士时才会开始战斗。事先的布置仍然是重点。等战斗开始后四个骑士会自动跑到各自对应的角落，不需要坦克把他们拉过去。以从门口对着四骑士的平台来说，库尔塔兹领主（Thane Korth'azz）会跑到左边近角，替代大领主莫格莱尼的瑞文戴尔男爵（Baron Rivendare）会跑到右边近角，这两位是活动的；女公爵布劳缪克丝（Lady Blaumeux）会跑到左边远角，瑟里耶克爵士（Sir Zeliek）会跑到右边远角，这两位跑到位置后是静止不动的，会用法术攻击距离他们最近的目标，如果附近没有人的话则会对全团进行伤害极高的远程攻击逐个秒杀。一般安排MT在左边近角扛库尔塔兹领主，需要快速建立大量仇恨，OT和相应的一个治疗者在右边近角扛瑞文戴尔男爵。至于远角的两个，因为只是法术攻击，仍由血高有一定法术伤害减免的职业都可以扛，10人模式没有3个坦克，通常安排1个术士或死亡骑士以及1个治疗者来扛，25人模式伤害较高，一般安排两个OT来扛，安排2个治疗者在中间阶梯处治疗他们。



四个死亡骑士都有各自的印记，每隔一段时间就会给各自周围45码内的目标加上Debuff，同一个死亡骑士的印记会叠加，印记可以被抵抗但印记的伤害无法被抵抗。第一个印记不造成伤害，第二个造成500点暗影伤害，第三个造成1500暗影伤害，第四个是4000，第五个12500，第六个20000，之后每个多造成1000伤害。所以最多叠加到四层，五层以前大家就必须离开该骑士身边。

DPS的安排有两种方案，一般情况下都是选择强推库尔塔兹领主，在5个印记前将他解决，然后是瑞文戴尔男爵。如果是25人模式，而且是早期装备较差的队伍，则可以平均安排成两队，分别在左右两个近角，每3个印记的时候坦克把各自的目标拉到靠近门口的地方交换（互相嘲讽对方的死亡骑士），然后拉回自己原先的角落，DPS不动，继续攻击交换后的目标。

开始前坦克和各自的治疗者在安排好的角落就位，负责远角的贴着墙过去。然后MT上前攻击库尔塔兹领主，跟着回到左边近角迅速建立仇恨，DPS集中在MT身边，因为库尔塔兹领主会使用"流星"攻击随机目标，造成近1万5（25人：5万左右）火焰伤害，与8码内的队友分摊。DPS给MT一点点时间稳定仇恨，然后开英勇/嗜血强推，一般在2～4个印记就可以杀死。然后跑过去攻击瑞文戴尔男爵，MT嘲讽接手，OT和他的治疗者可以到远角去帮忙。

如果需要切换的话，3个印记时语音沟通，MT和OT拉着各自的目标到门前会合，分别嘲讽对方目标拉回自己角落，两边的DPS都要跟着坦克移动，防止他们被流星秒杀，然后跟着回到原先的角落攻击新目标。

另一方面，远角的两个死亡骑士有不同的模式。他们只会用法术攻击距离最近的目标，坦克只要站得比别人近，且不超过45码就好，不需要站在他们身边。左边远角的女公爵布劳缪克丝不断使用暗影箭，2秒施法时间，造成2千多（25人：8～9千）暗影伤害，防御战士可以法术反射之。另外还要注意她每15秒会在附近随机目标脚下生成虚空领域，站在里面会受到极高的暗影伤害，所以坦克和攻击她的DPS都要注意，及时移开。如果她身边45码范围内没有人，她就会连续使用"不灭痛楚"攻击全团，2秒施法，5～6千暗影伤害，直到有人进入范围内。

右边远角的瑟里耶克爵士也是类似，他会用"神圣之箭"攻击距离最近的目标，2秒施法，2千多神圣伤害（25人：8千～1万）。另外每15秒会使用"神圣愤怒"，2秒施法，1千左右（25人：2～3千）神圣伤害，然后跳到10码内另一个目标身上，多造成50%的伤害。攻击他的人一定要分散开保持10码以上距离（使用插件的距离提示），或者是分成小队分散开，每2～3个人叠在一起。

在远角的两个坦克也必须在3个印记的时候切换，通过语音随时沟通，因为有时一个坦克会抵抗印记而不同步，两人应在同时跑位，尽快跑到对方的目标身边，而不能是只有一个坦克跑到对面让这边出现空挡。DPS解决近角的两个死亡骑士后过来时也要注意在3个印记的时候切换目标，切换的时候仍然要注意保持距离。战斗解决后平台上会出现宝箱。

◆相关成就：

"同生共死"要求天启四骑士的死亡时间之差前后总共不超过15秒，做法是把DPS分为3～4队，近角安排较多的两队轮换，远角可安排攻击力高的远程DPS。把每个死亡骑士都打到较低的水平，比如5～10%，然后同时发力干掉。

"不朽者"/"永恒者"：只要大家都有经验，坦克沟通好及时切换就没问题，远角绝不能出现空挡。另外就

是瑟里耶克爵士那里一定要注意分散10码以上，可以2个人站在一起，绝不要是大家都距离七八码那种反而会形成更长的链，笔者就经历过一次，为了安全根本不到那个角落而是待在中间平台上，居然被“分散”开的队友把“神圣愤怒”一路导过来结果被秒。

◎冰霜飞龙的巢穴

打掉四个区的最后首领后回到中枢处，就可以通过上层地上的传送点到达萨菲隆的巢穴。3.3版本后会增加传送装置，不需要打通四个区就可以传送到那里。到巢穴入口处不要进去，先准备好。

◇萨菲隆（Sapphiron）

第一阶段

准备好之后MT跑上前，大家贴着墙壁进入房间，不要被尾巴扫到。MT扛萨菲隆的位置有多种方案，最常见的就是把它扛在原地，朝向另一边的通道口。或者是朝向右边的墙壁。前者的话，团队分散在房间西侧。后者的话则是在房间南侧，也就是入口的这一边。总之就是在萨菲隆的一侧。

虽然是亡灵龙，萨菲隆仍然具有所有巨龙的特点，会顺劈前方最多10个的目标，尾巴则会对后方的目标造成少量伤害并击退，近战应该从侧面攻击。

萨菲隆的光环每2秒会对全团造成1200（25人：1600）冰霜伤害，对于初期装备的团队来说，因为战斗持续较长（DPS不够高），加上其他伤害，会给治疗者带来很大的压力。因此大家需要尽量避免不必要的伤害。冰抗装备会有帮助但完全没必要，只要圣骑士的冰抗光环等就足够了。

萨菲隆每隔24秒就会对2个（25人：5个）随机目标上“吸取生命”诅咒，每3秒造成2千多（25人：5千左右）暗影伤害并治疗萨菲隆双倍的数值，持续12秒。德鲁伊、法师等必须第一时间解除这个诅咒，否则不但增加额外的团队伤害还使战斗持续更久，两个方面都给治疗者更大压力。

萨菲隆还会在随机地点召唤出暴风雪，会缓慢移动，对范围内的目标每2秒造成3500～4500（25人：5～6千）冰霜伤害并且减速50%，大家都要注意暴风雪，如果在附近要及时躲开，不要只顾站在那里DPS，不被搞死也会被治疗者骂死。

45秒后萨菲隆会飞到空中，进入第二阶段。

第二阶段

这个期间远程仍然可以攻击萨菲隆，大家注意分散开来，但仍保持在房间的一侧，不要散得太远。萨菲隆每隔一会儿就会用寒冰箭攻击一个随机目标，对目标以及周围10码内的所有目标造成7千多冰霜伤害，同时把目标冻在冰块里。10人模式下总共会攻击2个目标，25人模式会攻击3个目标。10人模式下第1个冰块形成后大家就要朝那里靠拢，但仍保持散开，第2个冰块形成后就要全体躲在冰块后面。25人模式下则是在第2个冰块后靠拢，第3个冰块后躲起来。不需要紧贴冰块，只要冰块有挡在萨菲隆所在地点和自己之间就可以，有时候冰块可能在暴风雪范围内。躲在冰块后的人可以试图使用攻击法术攻击萨菲隆看会不会提示不在视线内，以此来确认。这个阶段治疗者一定要保证大家都保持较高的生命值，否则中寒冰箭的人死掉就不会有冰块。最后一次寒冰箭攻击后，萨菲隆会使用冰霜吐息，提示萨菲隆深呼吸，7秒后一个冰弹会降到地面上，对视线内所有目标造成10多万冰霜伤害，只有躲在冰块后的人，或是受到保护（圣骑士的无敌、法师的冰箱等）的才能幸免。之后萨菲隆会着陆，MT拉住，回到第一阶段。

这样重复直到萨菲隆的生命值降到10%以下，它就不会再飞起来了。萨菲隆的狂暴时限是15分钟，虽然战斗可能持续很久，但没有大量减员的话也不至于到狂暴的地步。

萨菲隆会掉落任务物品，用于取得永恒之眼副本的钥匙，只有一把。

◆相关成就：

“百点俱乐部”：要求在团队中的所有成员冰霜抗性都不超过100点的情况下击败萨菲隆。难度并不大，只要团队装备不要太差。关键是确保大家都没有超过100点，冰抗光环当然不能使用，另外各个职业也要注意自己是否有临时提高抗性的Buff或者天赋，比如德鲁伊的Buff、法师的法师甲，还有死亡骑士等一些职业也有临时提高抗性的天赋，都要检查一下。

“不朽者”/“永恒者”：与上一个成就相反大家应该尽量堆抗性，甚至可以穿些冰抗装备。最关键还是第二阶段，不要分散太广，免得冰块在边缘的地方来不及跑过去，如果有人网络卡或者掉线，牧师的天使天赋可以救命。

击败萨菲隆后封住通道口的冰会碎掉，大家可以前往最后的房间。



◇克尔苏加德（Kel'Thuzad）

25人模式下克尔苏加德的战斗保持了60级时的所有元素，只是调低了难度，而10人模式下还去掉了几个危险的技能。这战需要2个OT在第三阶段扛小怪。开始前应该把近战分为两组，指定他们在第二阶段分别集中在克尔苏加德左边和右边手肘后方。

第一阶段

开始时在入口处准备，然后一起往前进入房间中央圆形绿色区域内开始战斗，大家都要保持在这个区域，周围会不断有小怪刷新并朝中间前进。一种是冰冻废土的士兵，骷髅怪，它们的生命值很低，只有2500（25人：4000），但接触到最高仇恨目标的时候会自爆对全团造成数千暗影伤害，虽不致命但会给治疗者带来额外的负担，一般安排1～2个猎人专门负责射杀这些骷髅，其他远程DPS也可以帮忙，注意很多时候它们正好躲在其他怪物身后不容易被发现；一种是势不可挡的憎恶，需要坦克拉住，它们会给目标叠加一种致死效果，近战的任务就是迅速杀死它们；还有一种是织魂者，这些幽灵接近最高仇恨的目标后会使用“灵魂哀嚎”对前方的三个目标造成数千暗影伤害并且击退他们，远程应该集中火力消灭它们。

当第一阶段快要结束，插件的倒计时显示克尔苏加德将要加入战斗时，MT要上前准备拉住，OT和近战要尽快消灭剩余的憎恶，而远程则要风筝剩余的幽灵将它们杀死。之后大家要迅速在房间周围分散开来。

第二阶段

一般MT拉住克尔苏加德，就扛在他所在的地方，或者后退点到靠近中间的地方。远程和治疗要分散开距离10码以上，一般治疗在靠近中间的地方确保能加到所有人。近战按战前的布置分成两组集中在克尔苏加德两个手肘后方，与MT形成一个三角形，大家都打开距离提示，所有人都要确保自己没有接近MT。近战在躲避虚空区域的时候要朝外跑，不要朝侧面跑，免得刚好站在两个近战队伍之间。这些要求是因为克尔苏加德不时会对MT以外的随机目标使用“冰霜冲击”，把目标和目标周围10码的人冻在冰块里，持续4秒，每秒造成相当于目标最大生命值26%的伤害，也就是说满血的队员也必死无疑，如果没有得到快速治疗的话。如果有人连累别人被冻住就会给已经很忙的治疗者带来麻烦，而如果有人连累两个近战队伍都被冻住那是非常危险，而如果MT被连带冻住就很可能会灭团。

克尔苏加德主要的攻击手段是对当前目标发射寒冰箭，2秒施法，造成1～1.2万（25人：3万左右）冰霜伤害，可被部分抵抗，盗贼等要注意轮流打断这个技能。它还会经常使用瞬发的群体寒冰箭，对全团造成4500～5500（25人：7200～8800）冰霜伤害，可被抵抗。

克尔苏加德每隔一段时间还会对随机的法系目标施加“自爆法力”Debuff，无法被移除，5秒后会吸取目标部分法力，并对周围的队友造成与吸取的法力等量的伤害。大家注意避开中了这个Debuff的人。

克尔苏加德还会经常在随机目标脚下生成“暗影裂隙”，3秒后还呆在里面的人会被秒杀。使用对象包括了MT，很明显的虚空区域，大家要随时注意自己脚下，及时移开。

25人模式下克尔苏加德还多一招危险的技能：“克尔苏加德锁链”，间隔较长时间使用，每次会心灵控制MT外的3个随机目标，他们会变大变红，伤害和治疗等都会成倍提高。这个效果无法被移除，使用后大家应该迅速使用变羊、恐惧、飓风等手段控制住他们，同时也要注意自己的AoE技能，不要误杀被控制的队友。这种情况经常发生，很多近战的攻击循环里面都包括有AoE技能，被控制的队员往往转眼就趴下。过去使用这个技能同时克尔苏加德还会清空仇恨，让混乱的局面更混乱，后期一个补丁取消了清空仇恨的效果。

第三阶段

当生命值降到45%的时候，克尔苏加德会向巫妖王求援，两边有诺森德风景的传送门处会出现2只（25人模式4只）寒冰皇冠卫士，10人模式OT可以拉住两只，25人模式需要2个OT分别在两边等候，各拉住两只。OT拉怪的时候大家要注意让路。两个OT最好把小怪拉到接近但距离一段距离的地方，这样万一其中一个OT中了“冰霜冲击”被冻住，另一个可以及时拉住小怪。这些小怪会给自己叠加Buff，不断提高伤害，战斗到了这个阶段就得尽快把克尔苏加德解决掉，拖太久OT会撑不下去。

◆相关成就：

“远远不够”：要求在克尔苏加德的大厅中杀死至少18个憎恶的情况下击败他。只要坦克装备精良就很容易做到，趁第一阶段开始时怪物刷新较慢的时候，坦克把旁边隔间的憎恶拉过来，两个坦克分别扛住3只，远程AoE掉骷髅，近战攻击憎恶，然后再拉另一个隔间的，这样重复直到数量接近，再加上本来就会刷新的几只就足够了。

“不朽者”/“永恒者”：治疗者要注意治疗被冻住的人。大家都要留神虚空区域，团长可通过语音提醒大家。被心灵控制的队友大家一定要注意及时控制，不要使用AoE技能以免误杀同伴。P





攻略故事

金银岛

TREASURE ISLAND

s Adventure nach dem Weltbestseller „Die Schatzinsel" von Robert L. Stevenson

RADON LABS

■湖北 听风惊梦

精品 总评 8.0	
制作	Radon Labs
发行	Radon Labs
类型	冒险
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.0
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	8.2
音效 Sound	8.0
创新 Creativity	7.0
剧情 Story	8.8

为什么要玩这款游戏

《金银岛》是英国小说家罗伯特·路易斯·斯蒂文森流传最广的一部小说。这部作品有着鲜明的惊险色彩，为人们揭开了冒险者世界的一角。故事讲述的是男孩吉姆参与探险，去寻找埋藏在一个遥远海岛上的财宝。机警而大胆的吉姆发现了海盗们的阴谋，海盗们打算从这次浪漫航行的组织者手里把宝物夺走。经过了无数次惊险的遭遇，勇敢的旅行者们成功地挖掘出了宝藏。这部作品以故事情节惊心动魄、高潮迭起取胜。全书故事情节以时间发展为顺序展开，并不复杂，但作者用一个又一个悬念和高潮牢牢吸引住了读者。作者用这种似明实暗，似松实紧的悬念牵引读者的注意力，使他们始终关切地等着看作者以丰富的想像创造出来的复杂局面怎样揭破谜底，水落石出。而这里将要介绍的，正是以原著小说为基础改编的同名游戏。



第一章 住在“本葆海军上将”旅店的老船长

“应乡绅特里罗尼，船长斯莫列特，还有其他很多先生的要求，我尽可能毫无保留、从头至尾地写下有关金银岛历险的一切过程，事情从我父亲开‘本葆海军上将’旅店时开始，当时那个棕色皮肤、带刀疤的老水手第一次到我们屋顶下来投宿。”——吉姆·霍金斯

这是小港湾中一处偏僻的旅店，老水手步履沉重地来到旅店门口，他航海用的大木箱搁在身后的双轮手推车上。这是个高大、强壮、魁梧、有着栗色皮肤的人，黏糊糊的辫子耷拉在脏兮兮的蓝外套肩部，粗糙的手上疤痕累累，指甲乌青且残缺不全，一道肮脏的铅灰色刀疤横贯一侧面颊。他一面环顾着小海湾，一面径自吹着口哨，接着嘴里突然冒出了一支水手老调：“十五个汉子扒上了死人胸，哟——嗬——嗬！再来朗姆酒一大瓶！酗酒和恶魔使其余的人都丧了命，哟——嗬——嗬！再来他朗姆酒一大瓶！”

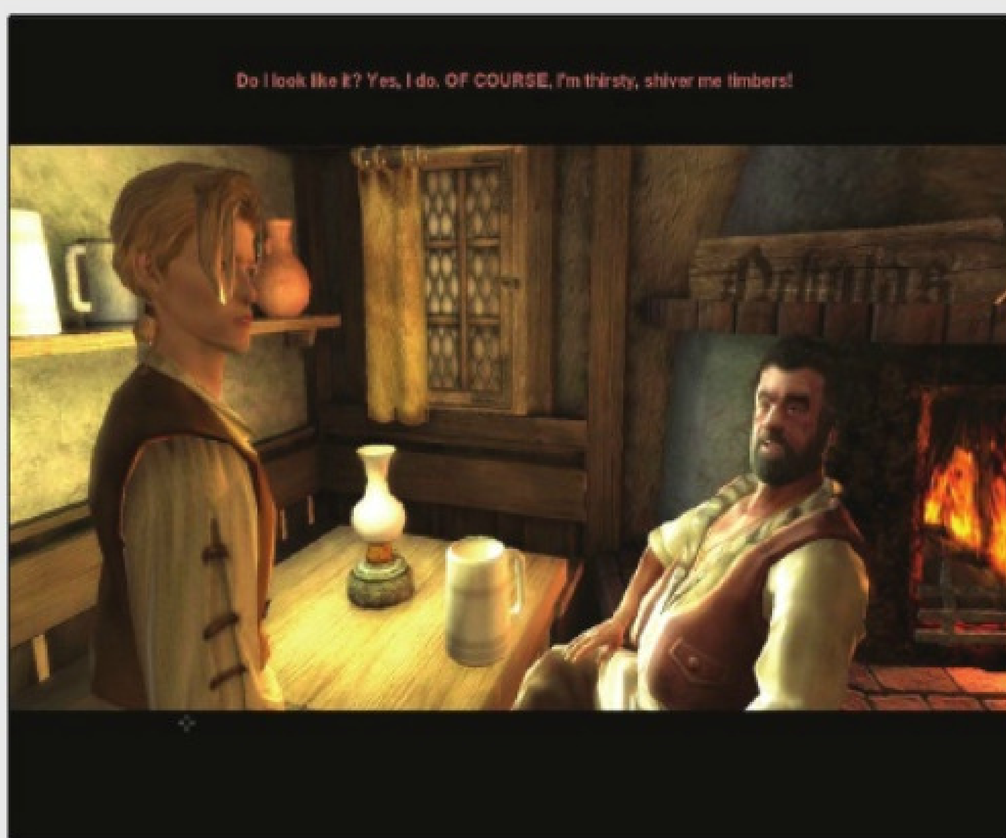
高亢、苍老、颤动的嗓音仿佛汇入了绞盘机起锚时众人合唱出的破调门。接着，他用一根自带的铁头手杖重重地敲门。当吉姆·霍金斯出来开门后，他又粗声大气地要来一杯朗姆酒。酒送到后，他慢慢地啜饮，像个鉴定家似的，一面

细细地品味，一面还继续打量着四周的峭壁，抬头审视旅店的招牌。

“这是个挺便利的小海湾，”最后他说，“而且酒店的位置也很讨人喜欢。客人多吗，伙计？”

吉姆告诉他不多，客人非常少，实在遗憾。

“那么好吧，”他说，“这是给我预备的好住处。过来，伙计，”他冲着推手推车的人喊道，“把车子靠边儿，帮我卸下箱子，我要在这儿住上一小段。”接着他又说，“我是个简朴的人，有朗姆酒、咸肉和鸡蛋就成，这就可以对着海湾看船下海了。你们该怎么称呼我？你们可以叫我船长。噢，我懂你的意思，瞧这儿！”说着他把三四枚金币抛在了门槛上，“用光的时候告诉我。”他说，神情严厉得像个司令官。



吉姆与船长交谈

虽然老水手破衣烂衫、语言粗鲁，然而他的风度却一点儿也不像个在桅杆前干活的水手，倒像个惯于发号施令的大副或船长。在以后的日子里，他整天带着架黄铜望远镜在小海湾一带转悠，要不就在峭壁上游荡。或者整晚坐在客房火炉旁的角落里，拼命地灌朗姆酒和水。

在他的喉咙灌注了无法承受的朗姆酒后，有时他会自顾自地哼唱那些粗俗的水手歌曲，有时会拉着旅店的住客换个干杯，逼着战战兢兢的旅客们，听他讲故事。他的故事都是关于绞刑、走木板、海上风暴和干托吐加群岛以及拉丁美洲大陆的蛮荒地区和野蛮风俗的。照他的说法，他一定是活在被上帝放逐到海上的一些最邪恶的人们中间的。人们虽然当时受了惊吓，然而船长的冒险故事对于过惯了平静乡村生活的人们而言，无疑是很好的兴奋剂，于是人们称呼他为“货真价实的船员”、“真正的老水手”。

今年的冬天格外的冷，长久地下着寒霜，刮着暴风。就在冬季最寒冷的一天夜里，吉姆可怜的父亲咽下了最后一口气，追随他早逝的妻子去了。吉姆不得不挑起经营旅店的全副担子，忙个不停，日子很快回复了以前，一天天平静的过去了。

那是一月里的一个下霜的早晨，海湾覆着白霜，灰蒙蒙的，波浪轻轻拍打着岩石，太阳低低地悬在山尖上，照亮了一大片海面。老水手比尔·彭斯起得格外的早，醉眼朦胧地坐在“本葆海军上将”旅店的火炉角落中，嘴里哼唱着水手老调。面前的酒瓶已近见底，老水手烦躁地转身向柜台张望，可怜的吉姆·霍金斯并不在那里，这个倒霉的孩子肯定是去山崖上探望自己逝去的双亲了。

等了一会儿吉姆回到了旅店，这个可怜的孩子手中拿着一把锈迹斑斑的佩剑，明显就与山顶上那该死的雕像手持的是同一样式。

“孩子，再给我一杯朗姆酒！”吉姆刚一走进旅店，老水手就冲着他大喊道。

“是的，船长。”吉姆·霍金斯收走了老水手面前的酒杯，径直走到吧台圆桶前，为他添上了一杯朗姆酒。

老船长在旅店待的时间已经很长了，吉姆隐约感到船长似乎在躲避着什么，虽然他看起来时刻神情恍惚，不过一旦有水手模样的人走入旅店，他立刻会闪身隐蔽到酒店角落的阴影中，右手紧紧攥住腰带上的小刀，神情紧张的仔细端详来人的面容。他曾向吉姆叮嘱过，要注意一个独腿水手，一旦出现就向他通风报信，那么他将每月初付给吉姆一枚四便士的银币。

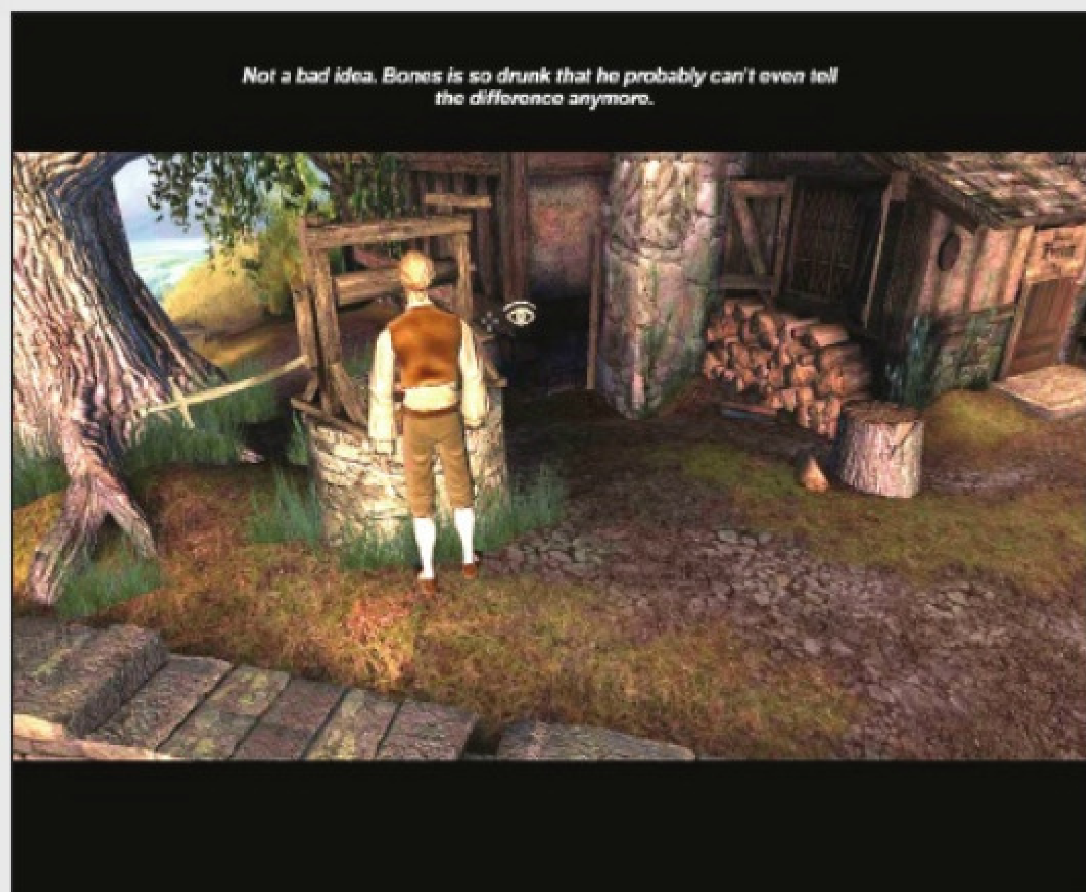
吉姆走出旅店，将佩剑插到水井摇杆上，代替了腐朽断裂的摇把，打起满满一桶清水。他用酒杯斟满水后递给船长，希望这清冽的井水能冲淡船长满身的酒气。可惜船长并不领情，他大声嚷嚷着自己需要的不是水，而是好酒！他对吉姆说，如果没有朗姆酒，那么就把旅店珍藏的白兰地拿来。与醉醺醺的酒徒是毫无道理可讲的，船长的大声喊叫吓得旅店中所剩无几的食客纷纷离去，万般无奈的吉姆只好前往地窖，在角落中找到了父亲珍藏的白兰地。

与此同时，空空荡荡的旅店大堂中来了一名不速之客。他全身黑色，仅仅是腰带上缠着红色的束带。他径直走到船长面前坐下，大声叫道：“比尔！我的老朋友，‘黑狗’和从前一样，看他的老船友比尔来了。”


在酒桶处取得朗姆酒

“黑狗？”船长棕色的脸孔一下子变了色，就像遇见鬼一样，“既然你找到了我，我就在此地，那么好，说吧，有何贵干？”

“噢，比尔，我们经历了很多事情，我们两个，自从我失去了两根指头。”黑狗举起了他残废的手，说道，“我给你带来了一份礼物。”



将佩剑插到水井木把上后取得井水

黑狗递给船长的是一张纸片，中心被黑色浸透，背面写着如下几个字：你可以活到晚上10点。这张不起眼的纸片被称为黑券，意味着海盗团体发出的终极通牒。船长的脸瞬间变得煞白，转眼间又鼓涨得

通红，他二话没说的抓起手枪向黑狗乱射一通。黑狗的身体就如泥鳅般灵活，灵巧地借助立柱的遮掩躲避船长的子弹，随后夺门而出，亡命般的逃亡去了。船长跳了起来，向门口追去，不过没走几步他停了下来，用力捏住自己的喉咙，摇晃了一阵，最终倒下了。

船长中风了！乡绅的女儿安托瓦内特正好来到旅店，与夺路而逃的“黑狗”擦肩而过。她扶起船长，无助的他已是眼神迷乱、无力为继。从地窖中爬出的吉姆拿起白兰地灌了他几口，船长才微微恢复了一丝力气。他向吉姆说道，追杀他的海盗曾和他一起在弗林特船长手下效命。弗林特死后留下一张藏宝图，上面绘制了他一生所掠大量珍宝的埋藏之所。其它水手在一名独腿水手的带领下一直追杀老水手比尔，就是因为怀疑他拥有藏宝图，就算老比尔赌咒发誓也不放弃追杀，这也是老比尔隐迹在人迹罕至的“本葆海军上将”旅店的原因。



从船长脖子上取得钥匙

说完这一切船长咽下了最后一口气，好奇的吉姆来到二楼清理船长的遗物，用船长一直挂在胸前的钥匙打开房间中箱子，然后再用楼下地板上捡到的杯子碎片划开箱子内层，在这里吉姆发现了一本繁复的账本，在上面仔细记录了弗林特船长历年来私掠的所得，最后附有一张藏宝地图！老比尔果然私藏了地图，不过可怜的他永远无法去挖掘珍宝了。

就在此时门口传来一阵的散乱的撞击声，一个瞎子摸索着走入大堂，他高喊着船长的名字，用最恶毒的语言诅咒着船长的灵魂。吉姆和安托瓦内特蹑手蹑脚地潜入地窖，一番商议后，吉姆决定先协助安托瓦内特从通风道离去，找到乡绅前来救援，而自己留在此地便于行事。

过了一会儿，瞎子摸索到船长的尸体，一番搜索后毫无所获，急躁的他在旅店中东翻西找，弄得一片狼藉。此刻在酒窖中吉姆灵机一动，拿起墙角中的扫把连续不断地捅着地板，瞎子误认为有人便恶狠狠地扑了过去，哪知踩到刚才船长泼到地上的大滩水上，滑倒在地昏迷不醒。

吉姆离开地窖，此刻小旅店的危机并没解决，黑暗中的众海盗们仍将旅店团团包围，他们激烈地争吵着，看来旅店中瞎子滑倒弄出的动静使得他们举棋不定，未能下定决心对小旅店发动猛攻。

过了一会儿，从小村子那边的山顶上传来了另一种声音——疾驰的马蹄声。几乎与此同时，一声枪响，从篱笆那边发出一道闪光，报着信号。显然这是对危险的最后警告，因为海盗们立即转身，向四面八方跑开了，有的沿着海湾向海边跑去，有的斜越过小山，如此等等。

赶到的人是由乡绅和医生统领的，身着制服的士兵们四散开来追击那些肮脏的窃贼、杀人犯、恶徒。显然那些刀口下舔血讨生活的恶汉们甚为精通逃逸之道，养尊处优的士兵们毫无所获，其中一人还挂了彩，一瘸一跛地被伙伴搀扶过来了。

众人聚集在旅店大堂，乡绅对众海盗围攻旅店感到颇为诧异，显然这群亡命之徒是冲着某些巨大的利益而来。乡绅向吉姆询问事情的缘由，吉姆原原本本地将发现的一切告诉了乡绅和医生，众人商议之后，乡绅决定资助吉姆前往藏宝地挖出宝藏，于是众人决定前往布里斯托尔准备船只，征募水手，为即将开始的远航做好充分的准备。

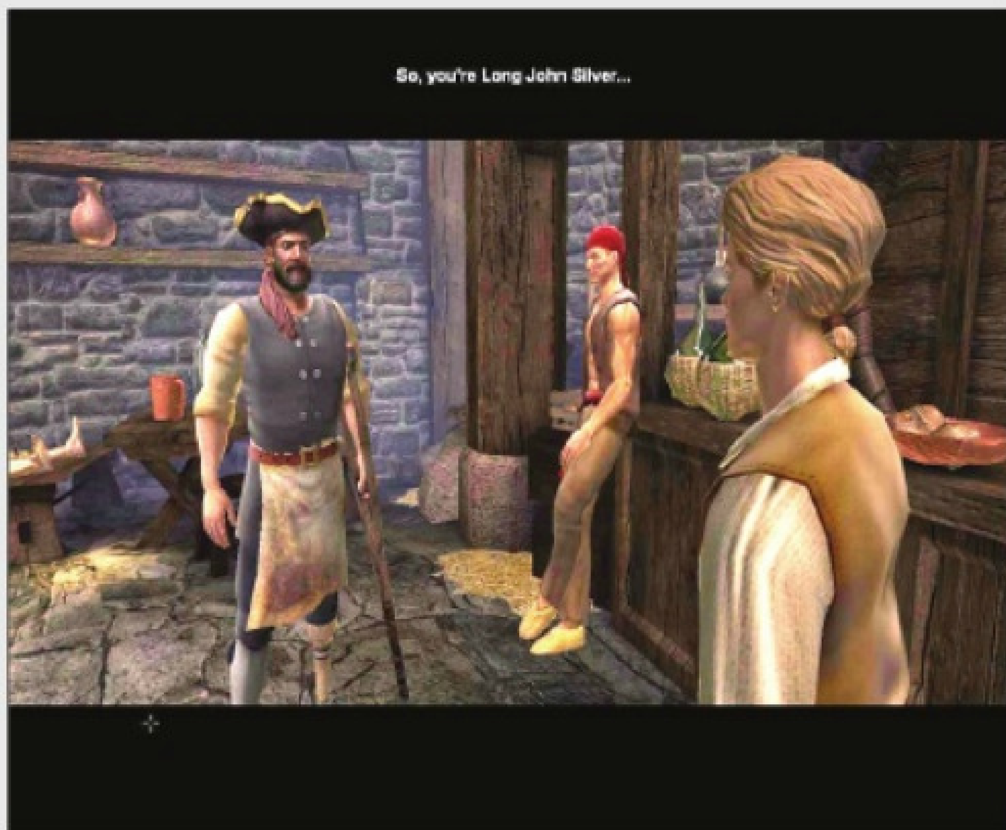


第二章 布里斯托尔的酒吧老板

来到布里斯托尔，乡绅很顺利地请到了久负盛名的斯莫列特船长，并准备好了快船伊斯班臬拉号。接下来只需招募到足够多的水手即可出航，乡绅让吉姆前往望远镜酒吧，那里的老板高个儿约翰·西尔弗熟识整个布里斯托尔的资深海员，或者说绝大部分海员都是他酒吧的常客。

顺着碎石道前行，钻入方形拱门，吉姆发现了酒吧的所在，那是个非常活跃的小娱乐场所。招牌是刚油漆过的，窗户上挂着整洁的红色窗帘，地面上铺着干净的细沙。酒店两面临街，两边各开了个门，这使得这间大而低的屋子可以一览无遗，尽管里面烟气腾腾的。在酒吧门口旁有三名女子，其中一名女子正被一位满口酒气的海员纠缠着，另外两名女子远远望着他们，在小窗下嘀咕着什么。

从硕大的望远镜标牌下走入酒吧，这里零零散散地坐着一些水手。吉姆走到吧台前与戴着红头巾的水手对话，向他打听酒吧老板。当吉姆透露出自己意图招募水手前往寻宝后，红头巾水手顿时起了贪心，拔出小刀逼向吉姆，喝令他交出藏宝图。



西尔弗出现阻止红头巾水手

“住手！你这该死的酒鬼。”一声断喝当头响起，红头巾水手迟疑一下，随后收起了小刀。随着咚咚的敲击声，一名独腿男子出现，他身材高大，皮肤黝黑，脸上刻满了风浪打击的痕迹，左腿齐大腿根锯掉了，左腋下架着个拐杖，行动却灵巧得令人赞叹，像小鸟一样轻松穿过桌椅的重重障碍，来到了吉姆面前。

他就是酒吧老板高个儿约翰·西尔弗，看到他的样子，吉姆暗自生疑，他可能就是那个自己在“本葆海军上将”旅店留心好久的“独腿水手”，但是只要看一眼面前的这个人，就足以让吉姆打消这个念头了。吉姆已经看到过船长、

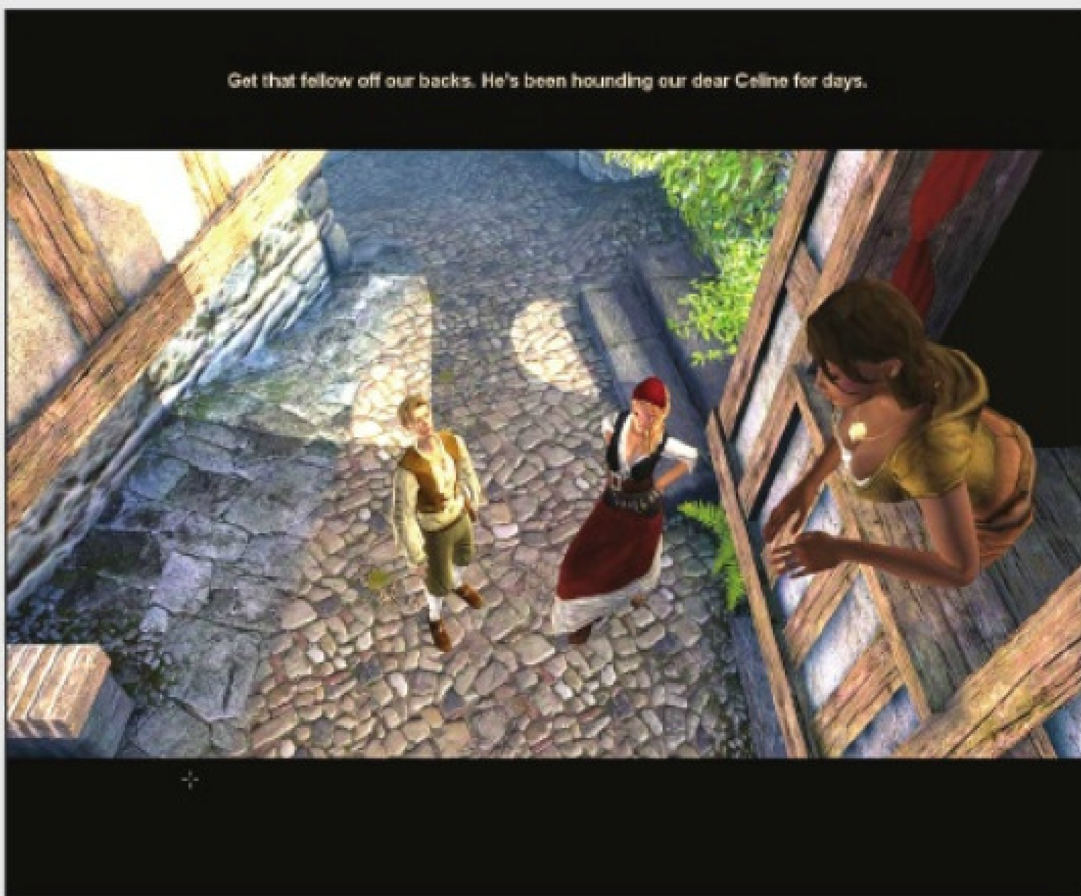


酒吧角落中赌运亨通的牌手

“黑狗”，还有瞎子，他想他知道海盗该是个什么样子——凭吉姆的感觉，那应该是和这个整洁、和气的店主大相径庭的人物。

西尔弗接过吉姆带来的乡绅的便条后，仔细盘算了一下，发现还差两名水手就可以达到出海的标准了，他将招募两名水手的任务拜托给了吉姆。吉姆在酒吧中闲逛，发现在角落中赌博的牌手是一名资深水手，不过此时的他显然鸿运当头，手气好得让众人羡慕，逢赌必胜，看来得把他从赌桌上弄下来才是正道。

吉姆离开酒馆，与大门旁两名女子交谈，发现其中一名女子的脖颈上戴着一只骰子。吉姆想到先弄到骰子，然后再将牌手的骰子替换掉或许可以终止牌手的好运气。吉姆向女子讨要骰子，然而这她们却不肯白白的交出来，除非吉姆帮忙赶走缠着她们姐妹的无赖才行。返身走到酒吧门口的无赖面前，吉姆试图与他交流，不过显然他对与吉姆的谈话毫无兴趣。



酒吧女脖子上挂着骰子

离开酒馆回到刚才来路的大街上，吉姆向码头方向前进，发现有两名警察在盘问一名小贩，上前攀谈一番得知警察正在追捕一名盗贼，近期他在海港内屡屡作案，警察完全没有任何办法。仅有的线索是在不久前，他在盗窃过程中被人发现抓下衣袖，看到他的上臂有一处西班牙文文身。与警察道别后，回到酒馆前，与无赖对话，挑唆他一番后，他卷起衣袖向吉姆挥拳相向，好汉不吃眼前亏，吉姆选择了暂避一时。不过在离开前，吉姆发现无赖臂肘上的文身与警察描述的异常吻合，回到警察处将情况通报一番，警察会马上前往酒馆抓走无赖，这样就可以得到女子的感谢，从而得到一颗骰子。

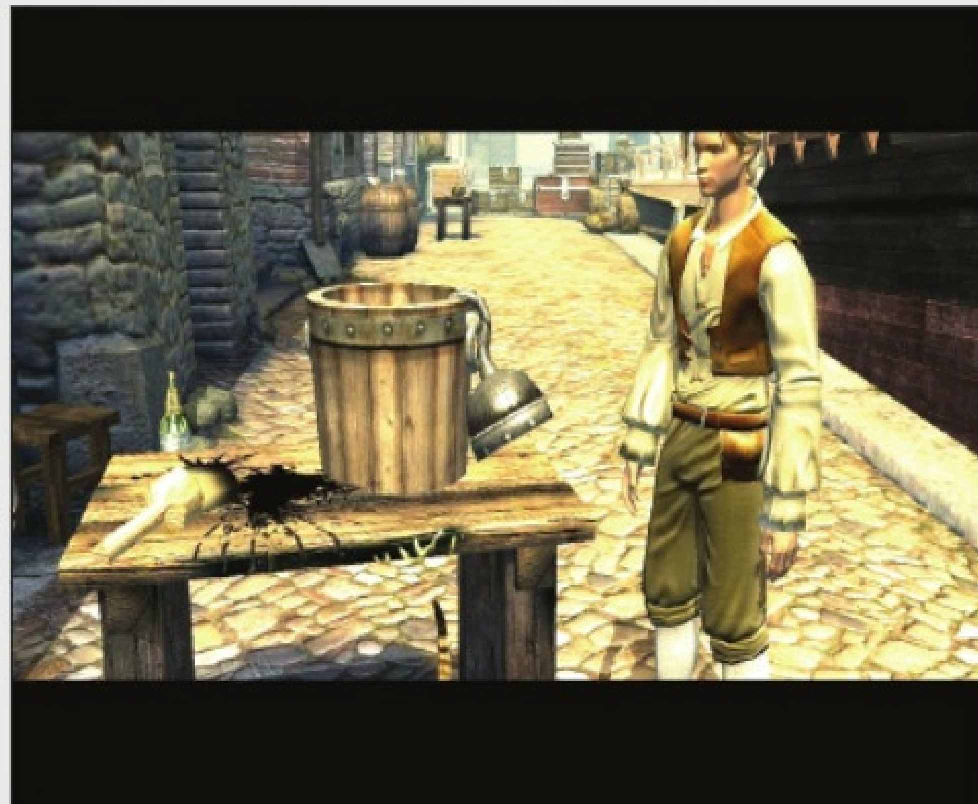
回到刚才警察站着的地方，吉姆发现在旁边的小门中有几个小孩子聚在一堆，走近他们，看到他们正玩着骰子游戏，向他们讨要骰子。孩子们要求吉姆证明自己是一名真正的海盗才行。在海港四周可以找到海盗悬赏海报，阅读了全部信息的吉姆轻松地回答出了孩子们提出的两轮问题，让孩子们认为自己遇到的是真正的海盗——吉姆·霍金斯船长。不过想要得到骰子，孩子们要求拿一件真正的海盗用具才肯交换。在码头的木桩旁可以找到一副铁钩手，将它交给孩子们后即可换得骰子。吉姆把两颗骰子组合一下，得到一副劣质骰子。回到酒馆处，趁牌手得意忘形之时从桌子下潜入，将骰子换掉，而后牌手在接下来的赌局中就会屡战屡败。气急败坏的他吐露出自己在骰子里做手脚的事实，被对手追得鸡飞蛋打，落荒而逃。从两个女人所在的方向一路追下去，吉姆找到了躲在路边的牌手，与他对话后，他满口答应了吉姆的招揽，看起来他也想快点离开这个是非之地，躲避对头的追杀。

在刚才拿铁钩时会打翻一个油漆桶，黑色的油漆将桌下的白猫全身染成了黑色。受到惊吓的“黑猫”夺路而逃，将路边一名落魄水手吓得魂飞魄散。吉姆想起自己曾见过这名水手，他是个不折不扣的迷信者，也是一名资深海员，他认为整个七海都在霸主戴维·琼斯的统治之下，任何事情的发生必定有所预兆。对他来说，一个良好预兆意味着长久的好运，而此时他的护身符——他爷爷传给他的飞鱼幸运符不翼而飞，忐忑不安的他不愿意出海，因此长久呆在了港口。不料突如其来的“黑猫”吓破了胆，他慌慌张张的向城镇内跑去，在刚才警察呆着的地方停了下来。吉姆恶作剧般的解开商贩悬挂在高处的镜子，镜子掉在地上碎成几片，这无疑又是凶兆，迷信者吓得六神无主，只好一路逃到酒馆中，妄想用酒精麻痹自己。吉姆在酒馆中找到他时，已经吓破胆的他一心想离开这个是非之地，不过必须先寻回他祖传的护身符才成。

吉姆四处寻找，在港口浅滩水域处的悬浮垃圾中找到了护身符，不过他暂时还碰不到护身符。吉姆将在旅馆中找到的拐杖、落下镜子碎片中的网，还有码头木柱上得到的铁环组合在一起，制作成了一副简单的捕捞网，随后从垃圾中捞到护身符。将护身符交给迷信者，得到护身符的迷信者对能离开这个是非之地感到异常兴奋，他一口答应了吉姆的招募请求。

将找到两名海员的消息告诉酒馆老板西尔弗后，他与吉姆一起前往海港。在前往码头的路上，西尔弗向吉姆介绍了途经这里的各种船只，包括它们的帆具、索具的装备，吨位以及国别，还有那些船只正在进行的装卸工作，此外还不时地给吉姆讲些关于船和水手的小趣闻，或是重复一个海上的俚语，直到吉姆完全学会了它，这些举动让吉姆开始觉得西尔弗是这里最令人满意的一个船友。

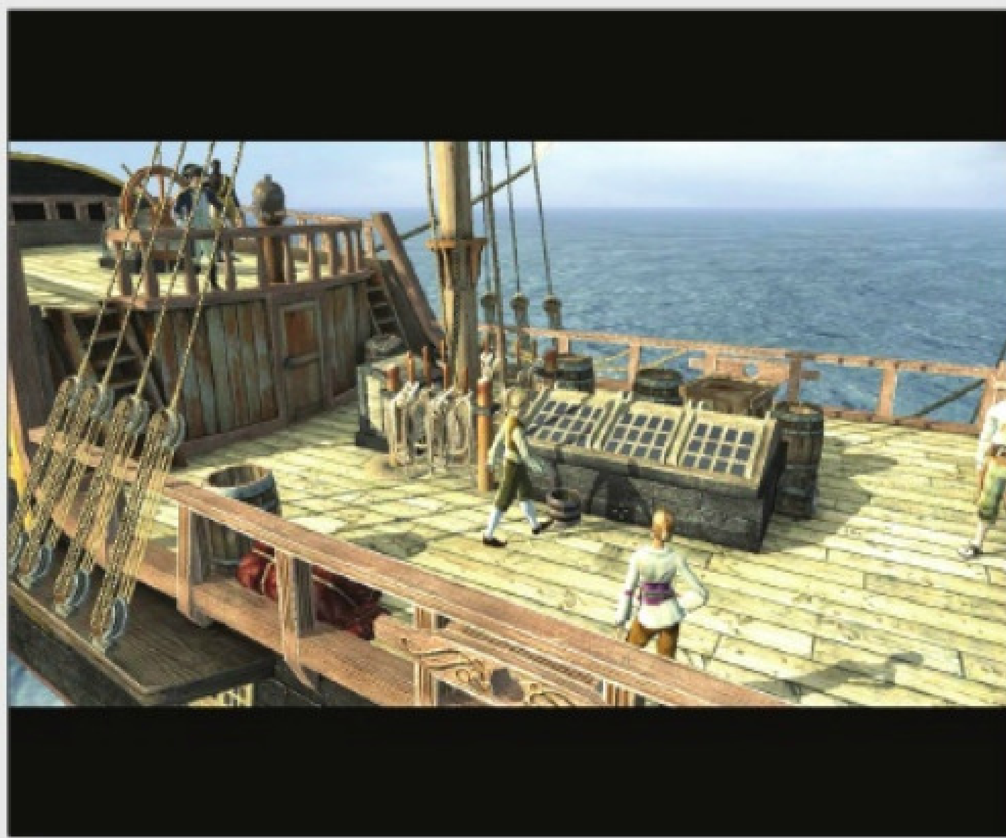
当吉姆与西尔弗到达码头时，乡绅、医生、船长正站在一起，激烈地争论着什么。走进他们后吉姆听到船长正大发雷霆，质疑为什么现在整个港口的水手都在谈论着伊斯班袅拉号即将出发寻宝，这无疑会让那些心怀叵测的人有所举动。虽然乡绅和医生都表


从木桶上取下钩手

示自己对此事并不知情，不过显然船长与医生不约而同地看了乡绅一眼，喜好流连于风月场所、口无遮拦的乡绅很有可能就是透露消息的人。不过此事既然发生，船长提出了解决方法，那就是将船上物品登记后，将清单锁在自己的保险柜中，并将吉姆、医生等人的住所安排在军火库旁，只要牢牢控制了船上的武器，就可万事无忧了。

与西尔弗交谈后，船长也对这名老水手颇为称赞，对他即将担任船上厨师之职颇为放心。在短短的试航中，西尔弗用一根短索将他的拐杖和脖子套到一起，以使双手尽可能地自由。他把拐杖的脚嵌入到舱壁的缝中，抵靠着它，以适应船的每一次颠簸，像人在岸上一样稳当地干着他的烹饪工作。更令人称奇的是他跨过甲板的方法，他装配了一两根绳索来帮助他跨过那最宽的地方——它们被称作“高个子约翰的耳环”。他使自己从一个地方转到另一个地方，一会儿使用那根拐杖，一会儿拉着短索就到了舷侧，就像能行走的人一样迅速。

所有的船员都尊敬他，甚至服从他。他有办法和每个人都谈得来，并且能为每个人做特殊服务。他的厨房被收拾得非常的整洁，盘子被擦得锃亮地悬挂起来，而他的鹦鹉则被关在角落里的一个笼子里。

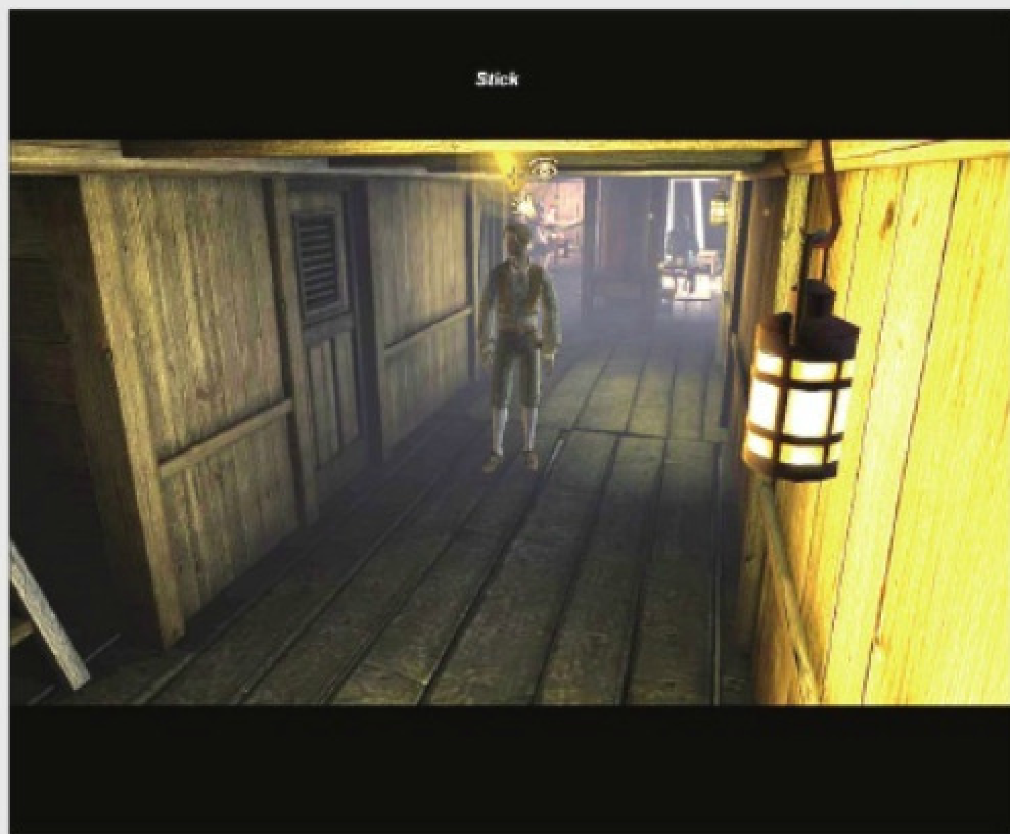

安托瓦内特换上水手服站在甲板上

“下来啦，吉姆，”他会这样说，“来听约翰讲个故事吧。没人比你更受欢迎了，我的孩子。你坐下来，听听新闻。这是‘弗林特船长’——我管我的鹦鹉叫‘弗林特船长’，照那有名的海盗起的名字。你瞧，‘弗林特船长’正预告我们航行的成功哩，是不是，船长？”而那只鹦鹉就会快嘴快舌地叫起来：“八个里亚尔！八个里亚尔！八个里亚尔！”让你为它的声嘶力竭而感到惊奇，直到约翰丢过去一方巾帕罩住笼子。



第三章 出发，伊斯班袅拉号

夜里，全体水手通宵忙碌着，将物品分门别类装舱归位。将近黎明的时候，水手长吹响了他的哨子，全体船员都站在绞盘杠前整齐待命，人们在船上桅灯微弱的光下静静等待着。



在船舱天花板上取得小木块

“喂，‘大叉烧’，给我们起个头儿。”一个声音冲着西尔弗喊道。

“来个老调。”另一个喊道。

“是，是，伙计们。”高个子约翰应道，他正胳膊底下架着拐，站在一旁。然后他立刻冲天唱出对吉姆来说是那么熟悉的歌来——

“十五个汉子扒上了死人胸……”

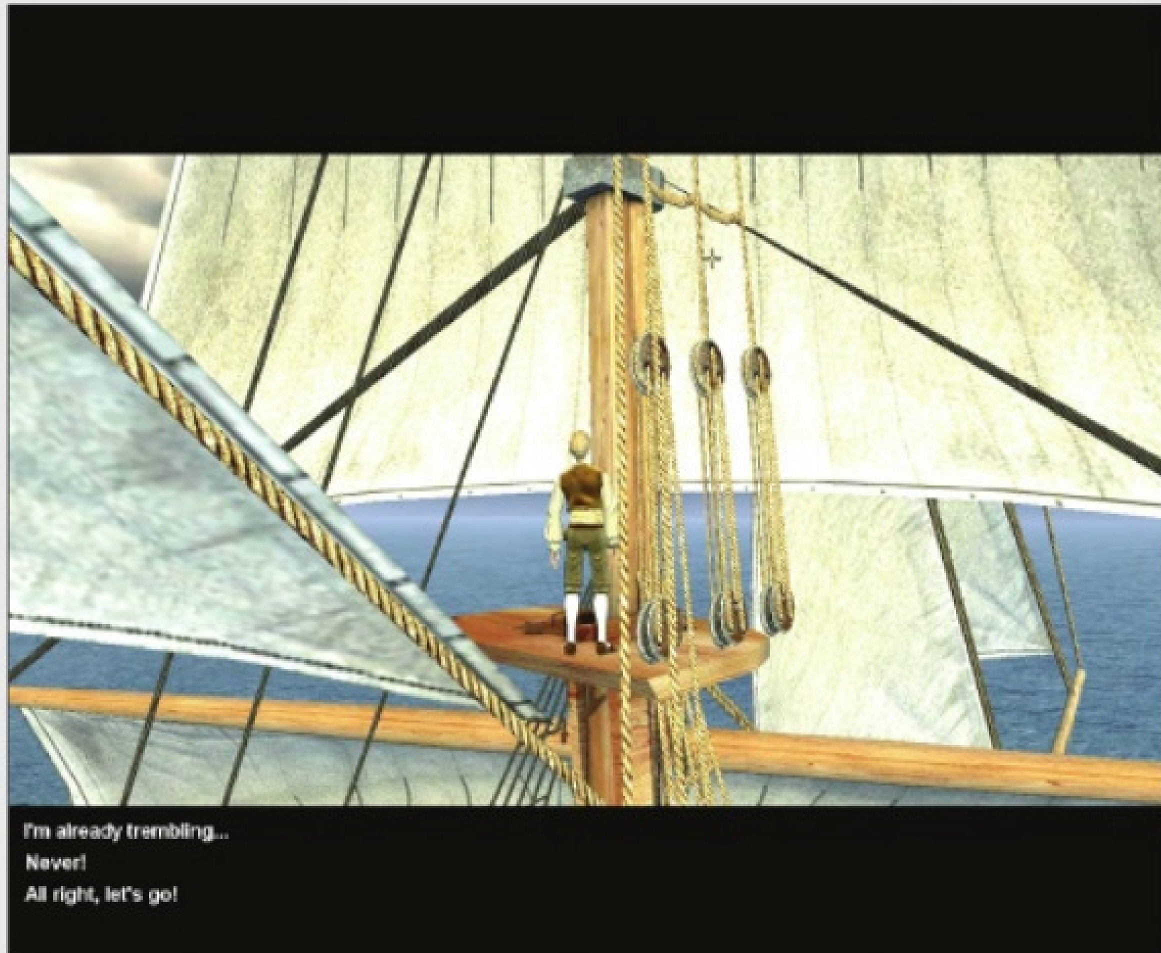
接着，全体船员跟着合唱起来：“哟——嗬——嗬！再来朗姆酒一大瓶！”

在第三声“嗬”出口时，他们一齐推动了面前的绞盘杠。船很快就起锚了，伊斯班袅拉号翻卷着浪花稳稳地前进着，所有的帆都鼓满了风。船长决定赶上季风，以便乘风抵达要去的岛屿。

一天，日头刚刚落下，老鼠杰里快活地在船舱中翻腾着。在这没有天敌的船上简直就是老鼠的天下，除了孤单一点，老鼠杰里认为船只就如天堂一样，吃饱喝足之后还有朗姆酒可喝，愚蠢的人类哪是聪明绝顶的老鼠的对手，就算杰里喝得醉醺醺的，愚蠢的人类也无法抓住它！

在甲板下的夹层中惬意的穿行，老鼠杰里发现乡绅、医生与吉姆正在船尾交谈，过了一会儿，吉姆向自己的座舱走去。老鼠杰里好奇地跟着吉姆，发现吉姆的房间已经被翻了个底朝天，肯定是有人在那里寻找着什么。吉姆房间与重病的乔伊斯的房间正对着，他走进了乔伊斯的房间，病得神志模糊的乔伊斯讲着胡话，不过在混乱的语句中吉姆听到有人闯入了自己的房间，急切想知道下文的他返回头去找医生救治乔伊斯。不过医生表示自己已经尽了最大努力，乔伊斯能否复原只能听天由命了。懊丧的吉姆来到厨房，与厨子西尔弗一番闲聊，西尔弗表示乔伊斯的病很容易救治，不过吉姆必须给他弄来绿色的植物、新鲜的肉和朗姆酒。朗姆酒只有船底层的储藏室里有，如果吉姆想从厨子这里得到储藏室的钥匙，那么他必须拿船上物品的清单来换，物品清单只在船长房间中保险柜里才有一份。

吉姆来到船长室前，此时的船长站在船



爬上桅杆取得小块碎布

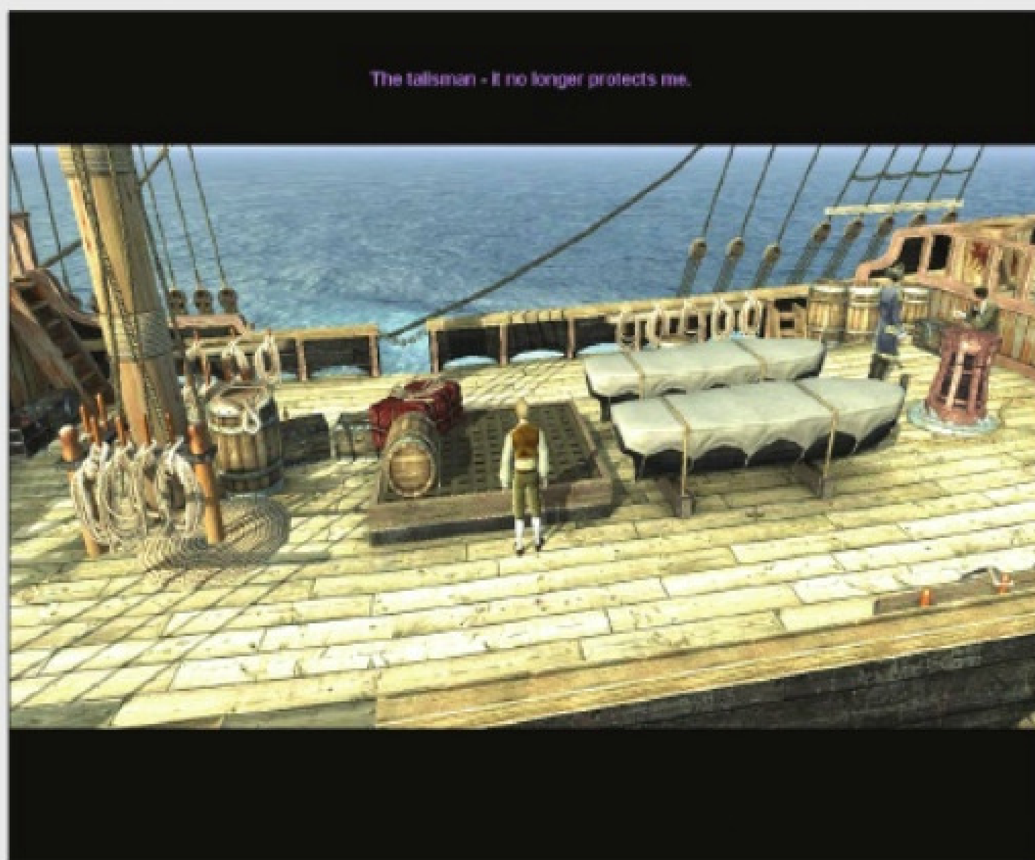
舵前，一丝不苟地指挥着船只航行。吉姆找不到任何进入船长室的机会，无奈的走到船尾，在这里看到操帆的水手迪克。此时洋面上风浪很大，船长的号令在海风中变得模糊不清，吉姆偷偷躲在船头杂物中，在船长发出指令时，趁机发出错误的指令，如此重复三次后，焦躁的船长跑到迪克处，痛斥他刚才的多次失误。吉姆则趁机溜进船长室，在船长桌子上找到了纸张，还有鹅毛笔。翻看船长房间中的书籍，发现船长对皇家港口非常感兴趣，在桌上的图片上标注着皇家港口的位置有如下数字：017、076，在保险柜上输入这两个数字即可将其打开。用鹅毛笔在桌子上的墨水瓶里蘸上墨汁后，回到保险柜处将船只物品清单誊写一遍，即可得到物品清单复件。

在船舱中闲逛的过程中，吉姆可以得到斧头、酒杯、勺子、食物、木桶、绳子，在从吉姆房间走下去的船舱通道上层天花板上可以找到小木块。使用勺子在下层船舱中迷信者旁的水桶里刮取，可得到绿色苔藓。将物品清单交给厨师西尔弗，拿到储藏间的钥匙。进入储藏间，在房间尽头处发现层叠的朗姆酒桶，用斧头砍断绳子放下酒桶，发现无法在酒桶上打洞取酒。回到船舱中，吉姆发现迷信者手中的飞鱼护身符非常适合用来打洞，不过迷信者把他视为命根子，不愿意借给吉姆。

回到甲板上，与安托瓦内特对话，恭维了一下她的衣着后，她要求吉姆爬上桅杆展示自己的勇敢。吉姆来到船尾爬上桅杆，欣赏了一番海上风景后，撕下一片旗子碎片来证明自己的举动。回到安托瓦内特处，乡绅小姐大大夸奖了吉姆一番。进入船长室，拿出刚才得到的旗子碎片，在墨水瓶中蘸上墨水，这样碎片看起来很像黑券。然后来到甲板上，从隔板处将“黑券”扔下去，正好落在迷信者身上，他被吓得大呼小叫。而后再次与他商借护身符，此时已吓得魂飞魄散的他不再相信护身符的效力，毫不犹豫地将护身符交给了吉姆。

回到储藏室中，来到酒桶前，吉姆用护身符在酒桶上凿出缺口，然后用酒杯慢慢接上一杯酒。此时的吉姆发现老鼠杰里正在储藏室里撒欢，显然它并没将这个人类放在眼里。吉姆灵机一动，在旅店的日子里他便是制造老鼠笼的高手，他将食物、木桶、绳子和小木棍组合在一起做成简易的捕鼠器，老鼠杰里发现食物后义无反顾的一头冲了进去，结果被生擒了，那么它就是新鲜的肉！现在看来厨子西尔弗的要求已经完全满足了，回到厨房将所有物品交给厨子。西尔弗痛饮朗姆酒后着手为吉姆熬制肉羹，一会儿后肉羹熬制完毕，吉姆拿着肉羹前去乔伊斯的房间，喂下肉羹后他苏醒过来，然而没过一会又昏睡了过去。


船长室桌子的地图上有保险箱密码



从天井隔板处将假黑券扔下去

吉姆决定前往船舱中的水桶里取来一些清水，不料在取水过程中一不小心掉进了水桶里，在黑暗的水桶中听着水声，伴着船身的上下起伏，吉姆不觉打起盹来，或者说就快要睡着了，这时一个大个子扑通一声靠着桶坐下来。由于他的肩膀倚在桶上，桶摇晃起来。就在吉姆想要跳起来的时候，这个人开始说话了，是西尔弗的声音。吉姆听了几句，就不想暴露自己了，蜷伏在桶里面，战战兢兢，心中充满着恐惧和好奇。从这十几句话当中，吉姆已明白，船上所有诚实的人的性命都系在自己一人身上了——他惊讶地发现，原来水手们正在组织叛乱，这群水手有很大一部分都是弗林特船长的旧部属，他们的目的就是骷髅岛上的宝藏。探听到惊天大阴谋的吉姆，在海盗离去后回到乔伊斯的房间，与乔伊斯交谈后，得知是安托瓦内特盗走了宝藏地图。开房间时正好撞见安托瓦内特，她指责吉姆的力量微不足道，宝藏地图收藏在乡绅处显然更为安全，一番争吵后安托瓦内特头也不回地离开了。

此时已是晚上，甲板上风浪滔天，安托瓦内特一不小心被狂风刮倒，仅仅抓住一根绳子悬在船尾边缘。吉姆一路追出去，抓住甲板上三处可攀爬的位置，终于来到安托瓦内特面前救下了她。回到船长室，吉姆和乡绅、船长、医生、安托瓦内特呆在一起，吉姆将偷听到的惊天阴谋告诉了大家，船长在将双方力量分析一番后，觉得与阴谋者立刻开战是不明智的行为，于是大家决定在到达骷髅岛后，将大部分船员派遣上岛，而后由留守人员对阴谋者发起突袭，先取得船只的控制权再做打算。



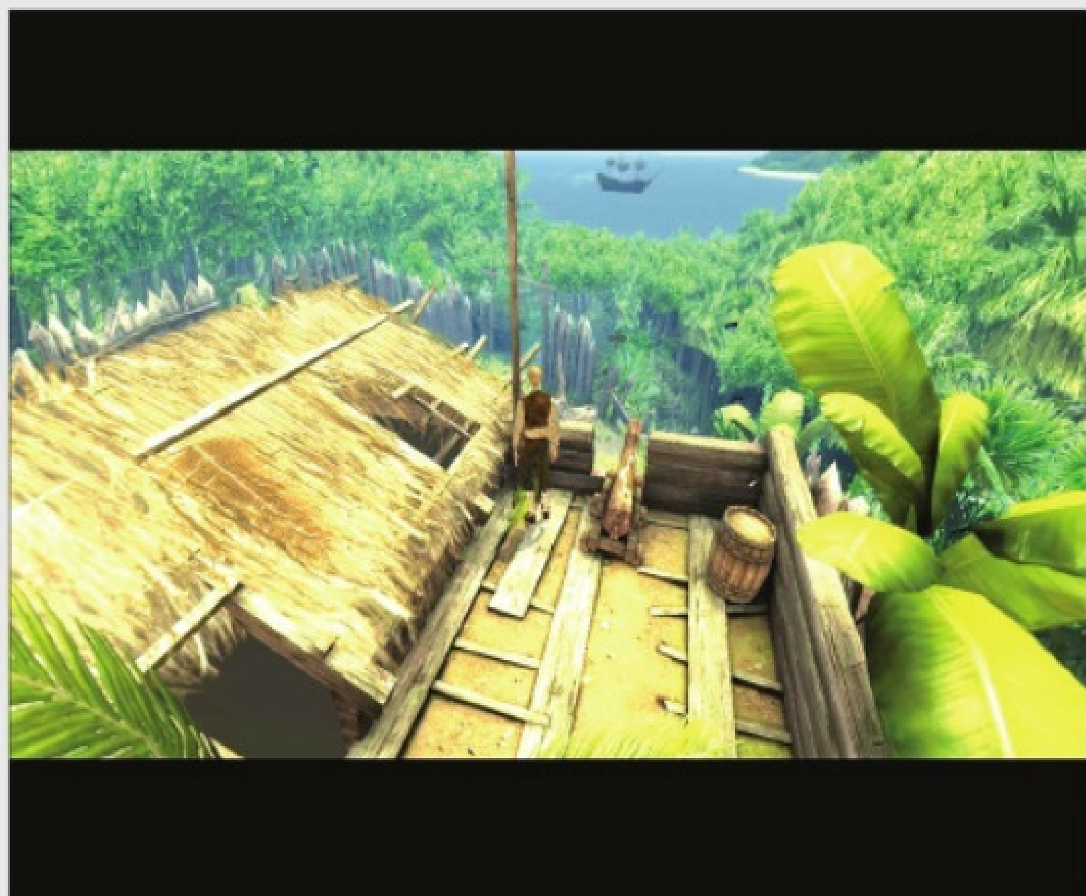
第四章 猎宝记——登陆骷髅岛

鹦鹉“弗林特船长”得意洋洋地趴在高个子西尔弗的肩头，看着船员们吃力地摇着桨划向宝藏所在地——骷髅岛。下一刻它腾空飞起，聒噪的向海员们大喊着“前进！前进！”，然后得意洋洋地飞到船头，俨然自己就是指挥千军万马的将军一样。

在小船上是以西尔弗为首的十几名海员，吉姆也是其中的一员，而船长、医生和乡绅都选择留在了大船之上。当到达沙滩时，从大船上突然传来一阵巨响，显然有人引爆了船上的军火库，万幸的是从外表来看，大船并没有受到很大破



用自制的工具取下木栏


在屋顶上挂上英国国旗

坏。看来船长已经向背叛者发动了全力攻击，吉姆趁西尔弗的注意力被大船爆炸吸引的机会，头也不回地跑入森林之中。

穿过一大片长满杨柳、芦苇和许多古怪植物的沼泽地，吉姆来到了一片约一英里长的起伏不平的沙地边缘。这里点缀着少量的松树，还有大量长得歪歪扭扭的树，样子略似橡树，叶色则淡如杨柳。在这片开阔地带的远处，矗立着一座双峰小山，它的两个嶙峋的峰顶在阳光下闪闪发光。

吉姆在树木间东走西转，到处都是叫不出名目的开花植物，还有蛇。有一条蛇从凸出来的岩石边上昂起了头，向吉姆发出像陀螺飞转时的嘶嘶声。吉姆丝毫没想到它会是个死敌，而那声音正是大名鼎鼎的响尾蛇的特征。

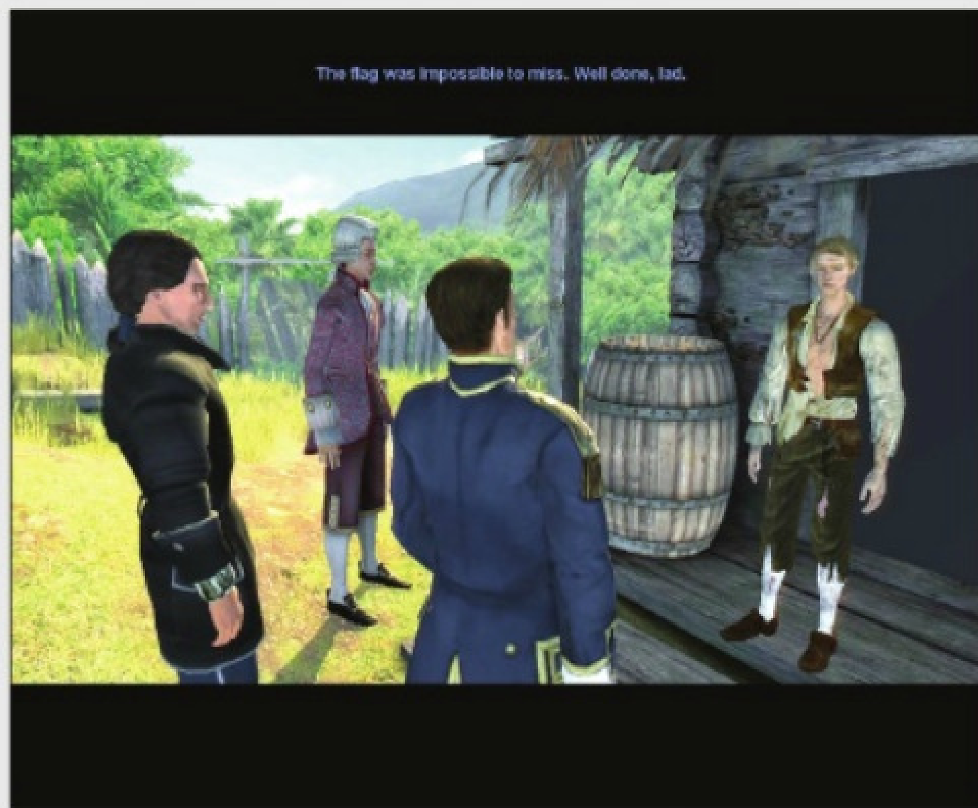
吉姆继续走进一条长长的灌木林带，那里尽是些状似橡树的树，它们像黑莓那样矮矮地蔓延在沙地上，枝条奇特地扭曲着，树叶密得像茅草一样。这条灌木林带从一个沙丘顶上延伸下来，愈往下树长得就愈高，铺开得也愈广，一直到了一片开阔的、长满芦苇的沼地边缘，附近的一条小河就是从这里流向锚地的。沼泽在毒日头下泛着气泡，望远镜中山的轮廓就在这蒸腾的雾气中微微颤动。

继续前进，吉姆发现一处有四个坟冢的墓地，其中一个坟冢上悬挂着四个土人木偶，另外一个坟冢上插着两把锈蚀的剑。从坟冢旁左侧的小路走入，吉姆发现这里是一处沼泽，在水边有一条破旧的木船，一边的石壁前悬挂着英国国旗，揭下国旗后吉姆在后面发现一副诡异的图画，奇怪的图案由细线连通着。右方的树枝上似乎悬挂着什么，吉姆向树枝走去，一不小心掉进陷阱里。在陷阱里找到破旧的皮包，此处还可以发现骨头和锋利的贝壳。检查皮包，发现铁锤，拆掉皮包得到皮带。用皮带挂在树枝上，就可以从陷阱中爬出来。

回到刚才的坟冢旁，从右侧通道进入森林，一番乱闯乱走后总回到了原地，在森林的岔路上不时有不同数量的木偶悬挂着，看来它们之间似乎隐藏着某些奥秘。吉姆再次详细查看了墓碑，他发现墓碑上的人名按日期排序依次为Four Knife Roy，Arthur Will Jones the First，Trident Scott，One Eyed Joe，其中分别隐藏的为Four，First，T（riple），One，这个顺序难道就是丛林的通行密码？

再次进入丛林，按照刚才破解的坟墓密码前进，依次按照4—1—3—1的顺序前进，果然顺利通过了丛林。此时的吉姆发现了一处营地，在营地正中有一座小木屋，但入口处被木栅栏挡住。吉姆拿出铁锤撬动木栅栏，结果没动几下，腐朽的木把就断掉了。吉姆将铁锤头绑在骨头上，组成了新的铁锤，三下五除二的除下了所有木栅栏。进入小木屋后，吉姆发现房屋正中的大铁锅有着不久前曾使用过的痕迹，难道这座岛上还有其他人存在？在破损的木楼梯前捡起一小块木头后，吉姆尝试攀上楼梯，但徒劳无功。

回到刚才的坟冢前，将贝壳嵌在小木头里做成简单的锯子，然后将坟头上锈蚀的两把剑取下。转身返回小木屋，将锈蚀的铁剑插到木楼梯上，登上楼梯，将英国国旗升上简易旗杆后不久，乡绅、医生还有船长都循迹来到此地，从他们口中得知，大船上暴徒的反抗出乎他们的想像，乔伊斯和安托瓦内特等人决定拼死断后，船长等人才得以乘小船来到岛上，那么大家只好先聚集此地再做打算吧。过了一会儿，西尔弗独自来到小屋与众人谈判，他告诉大家安托瓦内特已经被俘虏，如果想救出她，必须拿宝藏地图来换。乡绅满口答应了西尔弗的要求，不过在医生和船长的坚决反对后不了了之。



船长等人来到小木屋

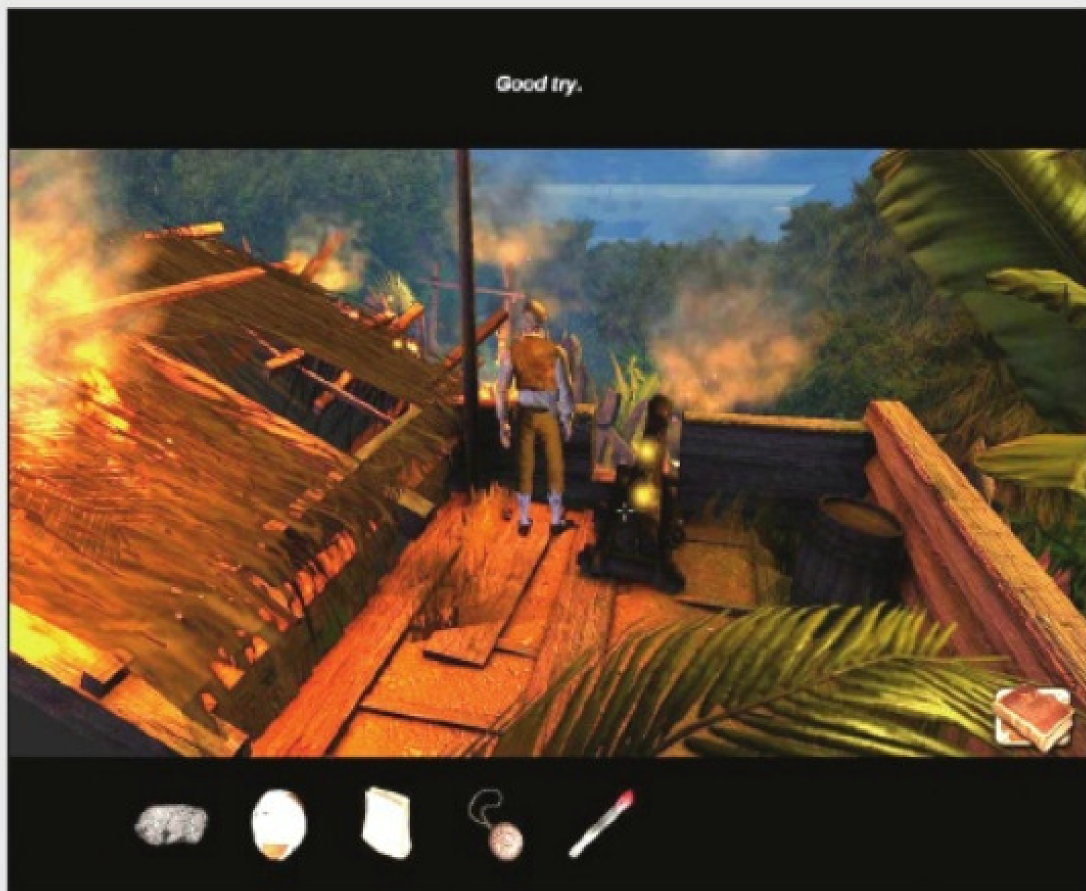


第五章 宝藏！发现宝藏！

入夜后海盗将木屋团团围住并发动了猛烈攻击，船长、乡绅还有医生借助小屋的掩护坚守着。吉姆在屋子四周寻找东西，找到朗姆酒壶、椰子壳、火药，并在医生的药箱中找到纱布，还有装化学品的纸袋。将纸袋翻个面，在背面读到闪光弹的制造方法，首先将朗姆酒与化学品结合得到化学纸浆，然后将化学纸浆放入中心大锅里得到球状小块，随后将小块与火药搅拌后全部放入空椰子壳中，最后将椰子壳用纱布缠住，这样就制造出了简易的闪光弹。再次从左侧火药桶

中取得火药后，吉姆爬上楼梯，在楼顶发现锈蚀的大炮。首先将火药填充到大炮里，然后将闪光弹填充进去，随后捡起房顶上燃烧的木头点着引线，将闪光弹发射出去。

炫目的闪光弹不仅迷惑了海盗的视野，还清晰的显现出了他们的藏身之所。坚守在木屋中的船长等人趁机猛攻出去，与群盗战成一团。吉姆走下楼梯，避开正在缠斗的船长和海盗等人，从栅栏缺口处进入树林，经过一段森林通道来到了沼泽边，他原本想利用此地的小舟前往伊斯班袅拉号，寻找救出安托瓦内特的机会。没想到在沼泽旁遇到了一个奇怪的人，这个人声称自己是骷髅岛的主宰，岛上所有的一切都属于他。一番对话后，神秘人现身，他的名字叫本·葛恩，原本也是弗林特船长手下的水手，在船长埋下宝藏后，他说服一艘海盗船来到岛上，将岛上翻了个底朝天，但是没能找到一个金币，于是气急败坏的海盗们将他抛弃在岛上，成为了野人。他坚决不肯让吉姆使用小舟，不过当吉姆答应为他带来奶酪后，他让开了一条去路。

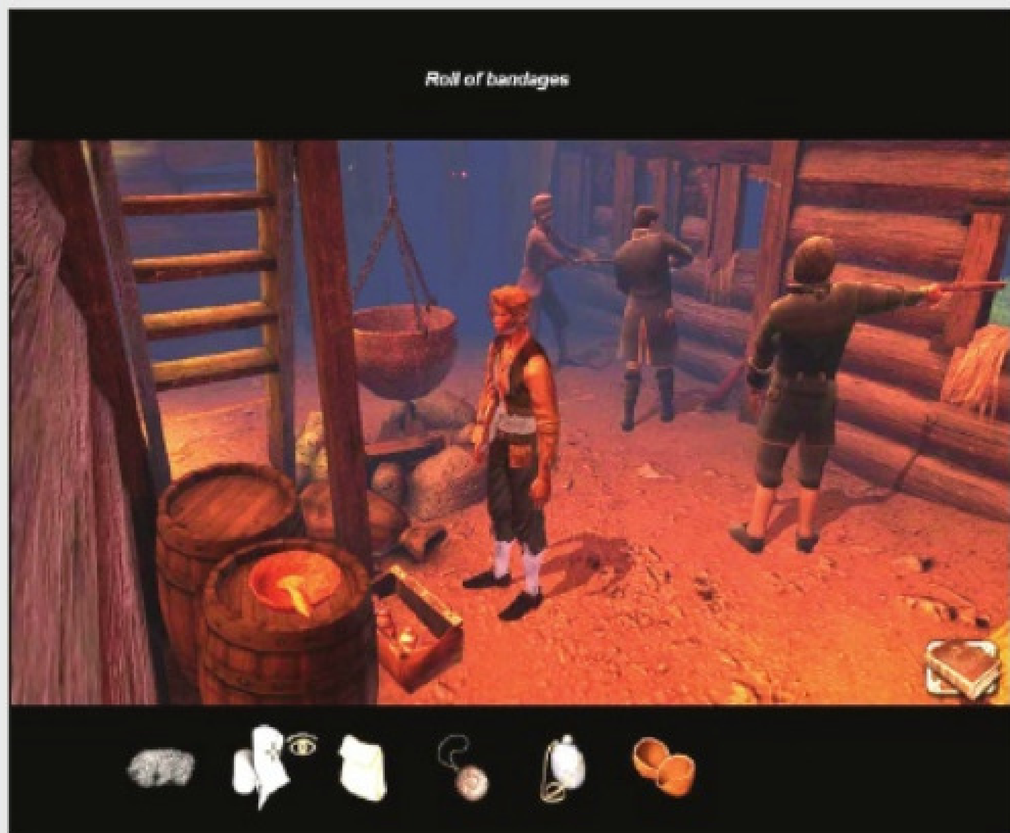


点燃火炮放出闪光弹

吉姆乘坐小舟回到伊斯班袅拉号，在甲板上发现可怜的乔伊斯被钉在了桅杆上，回归了圣父的怀抱。而此时暴乱水手正聚集在船舱中争吵着，吉姆听出其中一个声音是副水手长伊斯莱尔·汉兹的，他曾经做过弗林特的炮手。另一个声音，当然是出自那个戴红头巾的家伙。两个人显然已酒醉如泥，但还在喝。因为在吉姆侧耳聆听时，他们中的一个推开尾窗，随着一声大喊，扔出了一只空酒瓶。他们不光是喝醉了，看起来还暴跳如雷，吵骂声像雹子一样，不时达到高潮。吉姆本以为肯定会打起来，但是每次对骂都会平息下去，声音逐渐压下来，转为嘟囔声。过了一会儿，危机重新爆发，但又会转危为安。

前往船长室，在这里吉姆见到了被捆缚的安托瓦内特，如果想救她必须找到利刃割开捆缚她的绳子。寻找道路前往船舱，吉姆发现通往厨房的入口被锁住了，进入自己居住房间的船舱通道，发现尽头处的入口被坍塌的木块堵住，只好另寻通路。吉姆进入自己舱室旁医生的房间，在房间中找到了奶酪、手杖还有粉底。

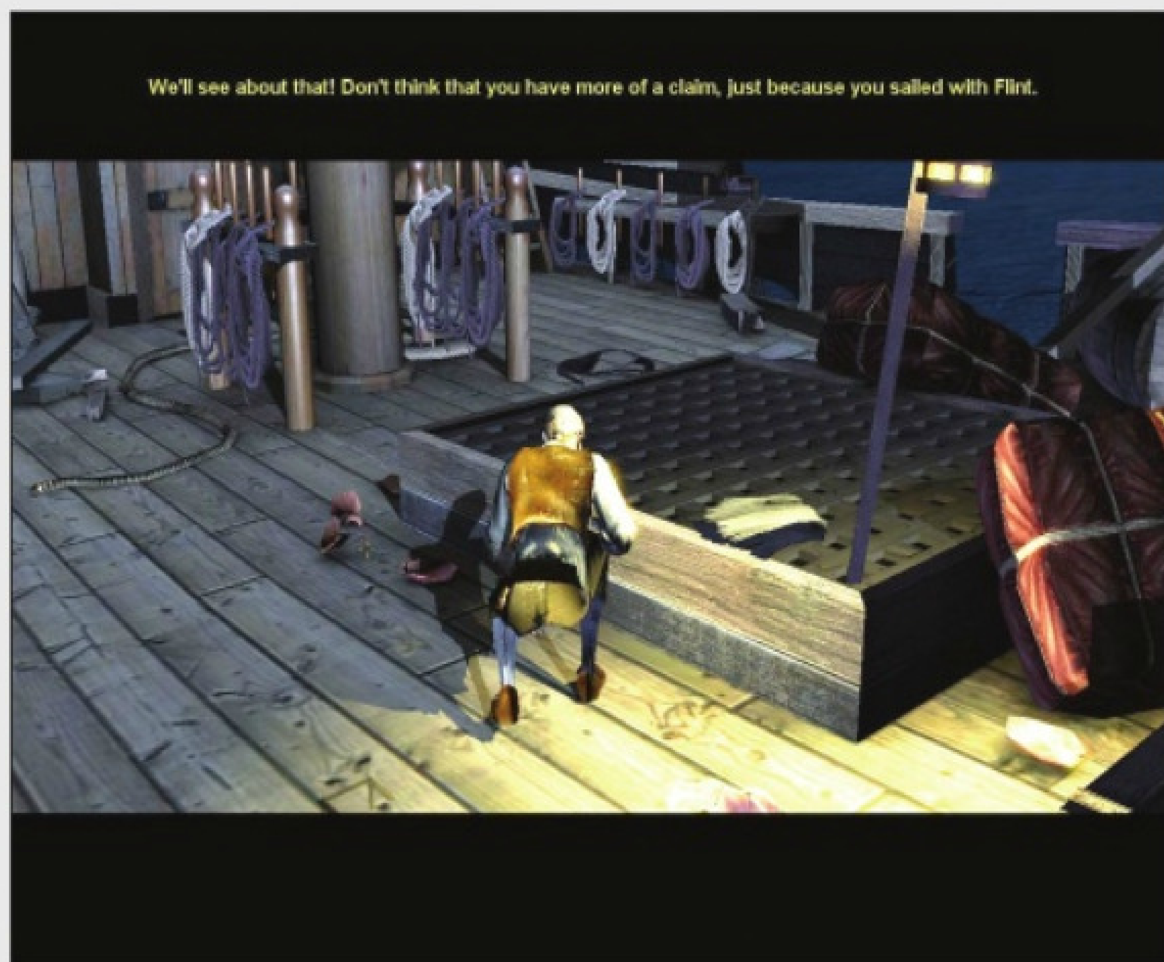
回到甲板上，吉姆从天井向里观看，发现伊斯莱尔四脚朝天躺在那里一动不动，龇着牙、咧着嘴，伸着两条胳膊，像被钉在了十字架上。红头巾海盗靠舷墙坐着，两腿笔直地伸着，下巴耷拉在胸前，双手张开平放在他面前的甲板上，棕黑色的脸已苍白如蜡。随着大船在风浪中的摇摆，伊斯莱尔的身体也跟着左右滑动，然而他的姿势和龇牙咧嘴的怪相却丝毫没有改变。看来他们发生了内讧，吉姆的机会来了。



在物品栏内翻转纸袋会发现背面的说明

吉姆在中间船舱天井附近找到一片破布，将它沾上一旁地上漏出的火油后，将破布卷到手杖上，然后走到船头，用处理过的木杖凑近火把，将其点燃。回到船锚处，用火把烧断拴锚的长绳，这样大船就会随波飘动。片刻之后，红头巾海盗从船舱中钻出来，在他眼中吉姆这个未成年的小孩完全没有威胁，他拔出小刀，戏耍般地追得吉姆四处躲闪，无奈之下吉姆扬手将粉底抛了出去，猝不及防的红头巾海盗一时间眼睛被彻底迷住，他将小刀抛在地上，一步步的向后退去，一不留神掉进了海里，被在海船旁游弋的鲨鱼撕咬致死。

拿起红头巾海盗扔下的小刀，吉姆回到了船长室，割开绳索救下安托瓦内特后，两人乘小船回到岸边，此时野人葛恩如鬼魅般出现拦住去路，不过在吉姆将奶酪交给他后，许久未品尝到奶酪滋味的他兴奋不已，一头扎入了密林之中，将吉姆和安托瓦内特抛在身后。

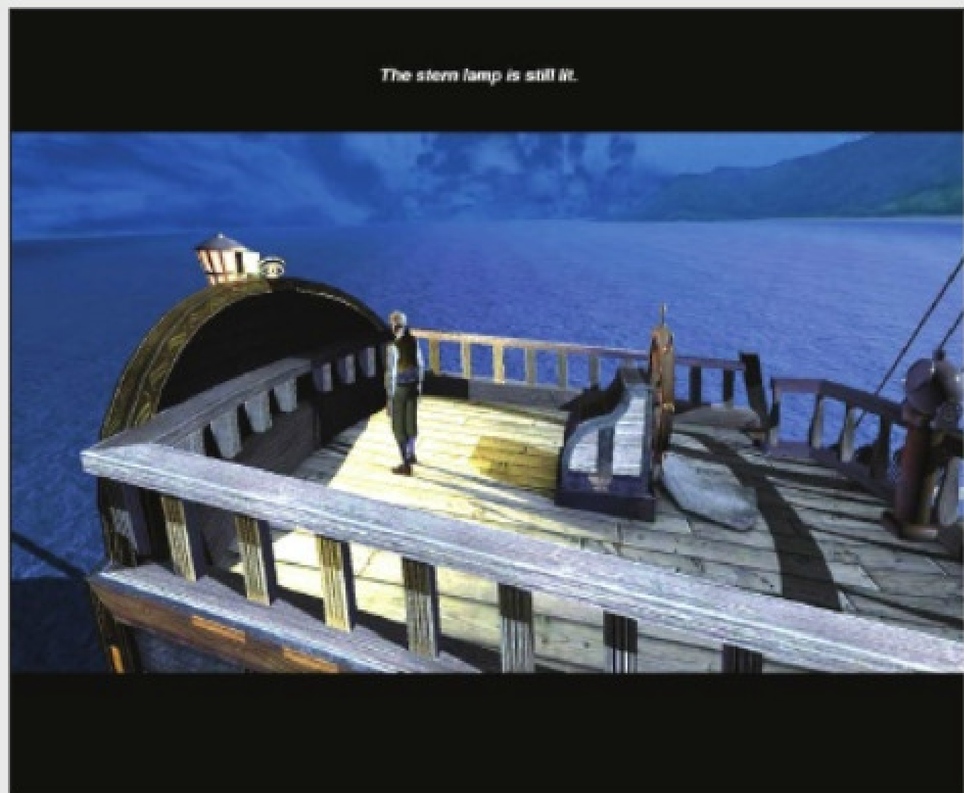


从天井中窥视船舱中的留守水手

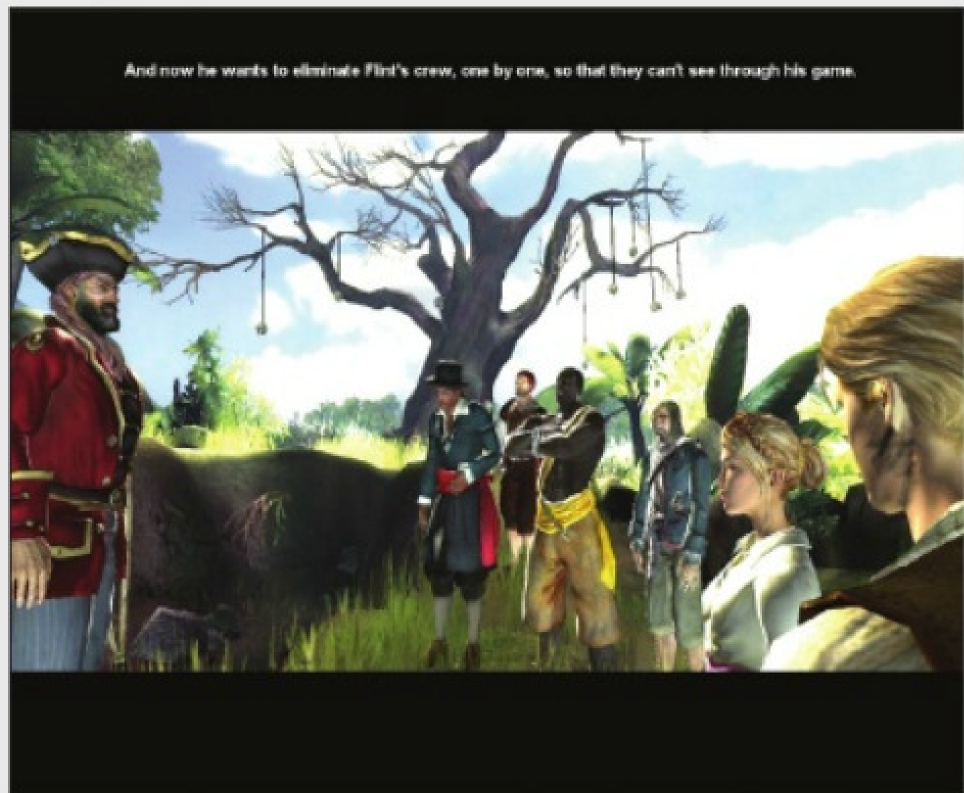
吉姆来到寨子所在的林中空地边上，空地的西边已沐浴在月光下，其它包括木屋在内的部分，还笼罩在黑影中，但也被一道道银色月光穿透，像是黑白相间的棋盘。在木屋的另一面，一大堆火已经烧得只剩下透明的灰烬，反射出通红的光，与柔和恬淡的月光形成了强烈的对比。一个人影也没有，除了风声，一片寂静。

吉姆停了下来，心想这么大的火不可能是船长他们点的。他偷偷地绕到东端，尽可能躲在阴暗处，选择一块最暗的地方翻过栅栏。为了确保安全，吉姆趴在地上，用双手和膝盖一声不响地爬向木屋的一角。当吉姆挨近那儿的时候，他的心一下子放松下来。打鼾声本不中听，在平时吉姆常抱怨人家打呼噜，但现在听到同伴们熟睡中一齐发出这样安宁的响声，简直就像奏乐，就边航行时值夜人那动听的“平安无事”的喊声也没有这样令人放宽心。

此时，吉姆已经爬到门口站了起来。屋



船尾处的灯可以用来取火



西尔弗发现藏宝地空空如也

里漆黑一片，什么也看不清楚。除了能听到不断的呼噜声外，还能听到一种不寻常的响动，像是什么东西在扑扇着翅膀或啄食。吉姆伸手摸索着移步走入木屋，打算躺到自己的位置上去，心中暗暗在笑，准备欣赏船长他们明天早晨发现自己时脸上惊讶的表情。突然，吉姆在什么软乎乎的东西上绊了一下，那是一个人的腿。他翻身嘟囔了一句，但没醒。这时，忽然从黑暗中响起一个尖锐的声音。

“八个里亚尔！八个里亚尔！八个里亚尔！八个里亚尔！”

这声音一直持续下去，既不停，也不走调，像一架极小的风车转个没完。这是弗林特船长——西尔弗的绿鹦鹉！刚才听到的就是它啄树皮的声音。原来是它在放哨，而且比任何人尽职尽责。是它用这样不断的重复来发出警报，暗示吉姆的到来。吉姆根本来不及恢复镇定，睡着的人被鹦鹉刺耳叫声惊醒后一个一个跳起来，吉姆听到西尔弗那可怕的咒骂声：“什么人？”吉姆转身想跑，但猛地撞到一个人，刚退回来，又正好撞在另一个人怀里，那人立即紧紧抱住他，吉姆被擒了。

海盗已经占领了此地，片刻之后安托瓦内特也被抓了进来，西尔弗告诉他们自己已经从乡绅手中得到藏宝图，明天就将带着他们去寻宝。

来到藏宝地，西尔弗诧异地发现，地图上标注的地点赫然是一个巨大的深坑，众海盗跳下深坑一阵猛挖，只找到了寥寥几枚金币，气急败坏的海盗们气得发狂，质疑西尔弗给出了错误的讯息，让他们千里迢迢白跑一趟。此时的吉姆趁机挑拨海盗，指出西尔弗有很大嫌疑先行挖出了宝藏，将其藏匿在岛屿的其他地方。原本就暴躁不安的海盗们马上将矛头指向了西尔弗，在吉姆一旁添油加醋的一番评说后，他们认定正是西尔弗独吞了全部宝藏，于是向西尔弗发出了黑券，逼迫他以财宝换性命。不过让人感到恶趣味的是，黑券的纸张赫然是一张圣经残片，显然用传达神之语言的书籍来做此卑劣之事，是亵渎的举动。

正在海盗们被西尔弗的嘲笑搞得抬不起头之时，枪声响起，船长等人包围了此地，杀死数名海盗后将余下的海盗统统缴了械。与船长会合后，经过一番讨论，吉姆觉得在此地居住已久的野人葛恩很有可能是取走宝藏之人，在他之前疯癫的语句中，数次曾提到了一处巨大的洞穴，那么只要找到洞穴，说不定就能解开失踪宝藏之谜。

再次进入丛林，吉姆又一次被错综复杂的林径弄得手足无措，随行的安托瓦内特敏锐地指出丛林路径与先前吉姆取下英国国旗后，在其后显示的壁画有几分相似，于是二人决定按着壁画的指示前进。果然按照左、左、右的顺序，两人走到了一处洞穴前。

进入洞穴，在里面发现了大量财宝，这就是弗林特的宝藏，它们被葛恩转移到了此地。安托瓦内特转头通知乡绅等人压着西尔弗来到洞穴，充斥着整个洞穴的珠光宝气将众人的眼球牢牢吸引住。这时野人葛恩手持双枪出现，大声叫嚷着自己才是宝藏的主人，不过举止疯癫的他门户大开，被一击倒地，滚到了宝藏堆的深处。

仔细清点宝藏后，船长决定让众人将所有财宝全部运送到大船上，等待返回故土后再进行分配。正在大家准备动手时，医生突然拔枪相向，命令众人放下武器，他勒令乡绅用贵族的名誉发誓，将此地财宝的一半划归给他才肯罢休！看来一贯沉着冷静的他，被飞来横财蒙蔽了双眼。吉姆拾起手枪，躲在一旁偷偷向医生头顶的钟乳石射击，发觉动静的医生条件反射般的向吉姆开枪，正中他的胸口，眼看就不能活了。

医生懊悔自己的举动，陷入深深的自责中，西尔弗趁所有人的注意力都集中在医生处时，抽出短刀抵住了安托瓦内特的咽喉，威胁大家除非保证他的人身安全并交出印加帝国的宝石，那么他才肯放开安托瓦内特，否则就是玉石俱焚。乡绅和船长满口答应了下来，不过利欲熏心的医生在西尔弗描述宝石的珍贵后，断然拒绝了西尔弗的要求，在他眼中对财宝的渴望超过了一切，眼看气氛越来越僵，陷入了无法解决的死结之中。

吉姆从冲击中悠悠醒来，检查一番发现是母亲遗留下的护身符挡住了子弹，感谢上帝！眼前的财宝堆中最耀眼的明珠正是印加宝石，吉姆拿起宝石走向西尔弗，想用珍宝换取安托瓦内特的平安。

“我才是所有财宝的主人！”野人葛恩从财宝深处爬了出来，重伤的他不顾一切地扑向医生，抱着医生滚入了黑暗中。吉姆追上去，眼看他们翻腾着坠了深渊，再无生还的可能。



发现宝藏

与西尔弗达成和平协议的乡绅等人合力将财宝搬运到船舱上，踏上了返乡的旅程。乐不可支的西尔弗呆在厨房中，抚摸着印加宝石，对着鹦鹉“弗林特船长”说道，“知道吗？骷髅岛最大的财宝就是这颗宝石，这将是巨大财富的钥匙，我的老伙伴，就让我们进行最后一次冒险吧……”



ASSEMBLE YOUR TEAM
FIGHT FOR THE LOST

《质量效应2》支线任务攻略

极品	总评 9.1
制作	BioWare
发行	EA
类型	角色扮演
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.2
上手精通 Difficulty	9.0
画面 Graphics	9.6
音效 Sound	9.2
创新 Creativity	8.5
剧情 Story	9.0

MASS EFFECT 2
www.MassEffect.com

■贵州 yago

△诺曼底号（Normandy）

冰镇白兰地（Serrice Ice Brandy）

住在诺曼底号第三层的医务官查克瓦思（Chakwas）因为匆忙登舰忘记了带酒，答应帮助她后薛珀德可在欧米伽行星的余生夜总会吧台上购买一瓶冰镇白兰地，带回去交给查克瓦思医生后可与其共享佳酿。

FBA耦合器（FBA Couplings）

与诺曼底号底层引擎舱的那对男女技师交谈，当询问还需要什么时，他们会说如果能安装FBA耦合器可大幅减轻引擎维护频率。欧米伽市场区那个被地头蛇压榨的阔瑞恩商人Kenn的柜台上有卖FBA耦合器，买下后带回给男女技师，他们会邀请薛珀德一起打牌赌钱，同意后可直接赢得500元。

特殊配料（Special Ingredients）

诺曼底号第三层的厨师戈登纳需要特殊配料，在大都会第27层的商店里克买到配料，带回给厨师即可。



有的支线任务有时间或数量限制条件

△欧米伽行星（Omega）

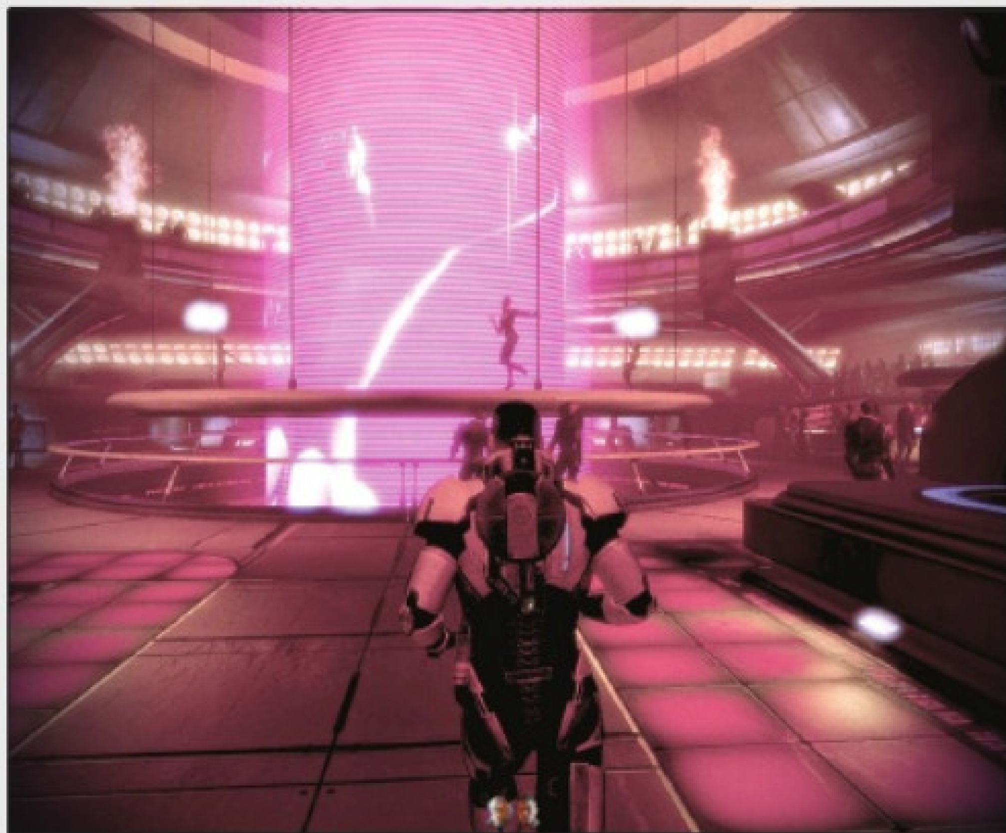
奋斗的阔瑞恩人（Struggling Quarian）

欧米伽市场区有个年轻的阔瑞恩商人Kenn，与其交谈得知他来欧米伽后钱包被抢，为攒钱买船票只好做点小买卖，但本地地头蛇Harrot勒令他必须以高于自己的价格出售货物。到附近找到同为商人的Harrot，说服其别再欺压阔瑞恩商人，返回后还可以自掏腰包拿1000元给Kenn买票，帮助Kenn后在他店里买东西可以打折。

巴特瑞恩酒保（Batarian Bartender）

在欧米伽余生夜总会的下层舞厅中有个巴特瑞恩族酒保极端仇恨人类，如果薛珀德在他那里买酒会被其下毒，昏倒醒来后去找这个酒保算账，逼迫他自饮毒酒，或大吵大闹让周围酒客得知他的行径。如果选后者，一名听说这事的突瑞

恩人会直接杀死这名酒保，此后再来这里酒保会换成一位友好的萨拉瑞恩族人。



欧米伽的余生夜总会

失踪助手（Missing Assistant）

欧米伽招募莫丁教授任务时他会请薛珀德寻找自己的助手丹尼尔（Daniel），在做主线任务的路上从一伙巴特瑞恩暴徒手里救出被劫持的丹尼尔，对峙中如果信守承诺放走暴徒可获善意值加成，如果选择动武可获叛逆值加成。

元老（The Patriarch）

招募莫丁教授或盖洛斯之后，去欧米伽余生夜总会。在女老大艾瑞娅的包厢左侧楼梯转弯处有一名卫兵Grizz会让薛珀德去保护元老，克罗根军阀元老是欧米伽以前的黑帮老大，艾瑞娅夺权胜利后没有杀他，但血袋佣兵团的流氓们意图对他不利。到底层舞厅房间内找到元老，自愿充当他的打手，出门在通道中干掉滋事的血袋佣兵或劝说元老出面和佣兵们拼个同归于尽均可完成此任务。

交送数据卡（Deliver Datapad）

寻找大天使下落的途中，在佣兵头目开会的房间桌上拾到一张数据卡，里面的内容表明佣兵团也想对艾瑞娅下手。返回余生夜总会把数据卡交给艾瑞娅，艾瑞娅会因手下的无能大发雷霆，并向薛珀德致谢。

伊西（Ish）

完成莫丁教授和盖洛斯的招募任务后，在欧米伽空港出口右侧走廊上有位萨拉瑞恩族商人伊西，他会请薛珀德帮他从大都会的Saronis杂货店和伊利姆的永恒酒吧带两批货物返回欧米伽，做这个任务会得到叛逆值，玩家也可威胁或警告伊西迫使其放弃。

△伊利姆行星（Illium）

观察者（The Observer）

初到伊利姆行星见到前作老队友莉亚拉，莉亚拉希望薛珀德帮她破解一台公共信息终端并下载机密数据。从莉亚拉办公室楼下的通道门进去，经过货运中心来到交易广场，选择出门右手边第一台信息终端，破解后画面正上方出现1分钟倒计时，右侧数字是距离目标终端机的距离，在倒计时结束前跑到目标终端机下载机密情报，然后返回交给莉亚拉，此任务会增加叛逆值。完成本地队友招募任务后再去找莉亚拉，交谈中得知莉亚拉的一位挚友被影之情报组织（Shadow Broker）杀害，她留在伊利姆经营情报生意就是为了找到这个组织报仇。莉亚拉需要排查五名嫌疑人到底谁是影之情报组织的特工观察者，分别破解城中公用信息终端获取五人资料，每获得一份资料即可拨打电话通知莉亚拉，最后发现这五人都不可能是观察者，所有怀疑焦点落在了莉亚拉身边那位秘书身上，原来她才是观察者。莉亚拉会自行解决掉秘书，薛珀德赶回办公室可获得她的感谢。



本作中队友经营是重点

契约服务（Indentured Service）

第一次到伊利姆行星时，在永恒酒吧门口可以听到一位阔瑞恩女子打算卖身为奴，但旁边的阿撒力买主因为疑心她没什么用所以犹豫不决。薛珀德可以痛揍这位买主，让她放阔瑞恩女子走。或与附近的综合调查公司代表（Synthetic Insights Rep）交谈，威胁控告她种族歧视，迫使其通过阔瑞恩女子的技能认证，这样就能保证这笔奴隶交易顺利进行，或说服她将阔瑞恩女子买下并释放为自由人可获善意值。

医疗扫描（Medical Scans）

永恒酒吧门口有位人类女性认出了薛珀德，原来她在一代的费罗思行星上见过薛珀德，这位熟人现在想搬家到伊利姆行星来，但负责入境免疫检查的阿撒力医官总是给她难堪。与不远处那名脾气火爆的阿撒力医官交谈，说服她取消侮辱性的医疗检查可获得善意值，或帮着医官说话完成此任务获得叛逆值。

伊利姆蓝玫瑰（Blue Rose of Illium）

伊利姆空港出口外的一名阿撒力店主告诉薛珀德，有个克罗根人想和她结婚，但她又担心自己成为克罗根丈夫的生育机器。说服她相信爱情可获善意值，说服她蹬掉克罗根男友可获叛逆值，完成任务后在她店里买东西有折扣。

找到失窃货物（Stolen Goods Found）

在招募队友萨玛拉的任务中，进入伊利姆商港凶杀现场后，在拐角处会拾到一张货单。离开伊利姆后再回来会在空港遇到走私贩Thrax的手下，这名手下奉命来取回这张货单，将货单交还可得到叛逆值。

走私证据（Smuggling Evidence）

在招募队友萨玛拉的任务中，在月蚀基地里可以找到一张证明皮尼弗参与非法走私的船运清单。完成主线任务后回警局时会看到皮尼弗就站在警局门口，以此为要挟从他那里讨要好处可获叛逆值，把清单交给阿莱娅警官可获得善意值。

找回数据卡（Datapad Recovered）

在招募队友西恩的任务中，在丹提斯大厦的电梯旁可找到一张数据卡，把它交给伊利姆走廊里一个念念叨叨的萨拉瑞恩人，卡里是他家族的遗传基因数据备份。

找回丢失箱子（Lost Locket Found）

做米兰达的忠诚度任务时，在货场出口附近可以找到一个小箱子，把它交给伊利姆空港出口旁的阿撒力主人。

△图强卡行星（Tuchanka）

消灭皮雅克兽（Killing Pyjaks）

图强卡部族村落中有位牵着瓦伦兽的商人Ratch，他请薛珀德帮助消灭偷窃食物的皮雅克兽。到村中斥候首领旁点击防御炮塔操纵屏幕开始消灭皮雅克兽的小游戏，发射延时炮弹轰击企图窜入下方的皮雅克兽，消灭所有来袭的皮雅克兽后找Ratch交差，从此在他店内买东西有折扣，而且店内会开始出售皮雅克兽肉。买一份皮雅克兽肉喂给Ratch的瓦伦兽Urz，它会跟着薛珀德在村里转来转去，到村中斗兽场赌博时可让Urz为自己出战，连斗五场都押它胜可获得丰厚收入。



莫丁教授的机关枪式唠叨容易让人发疯

内燃机进气管（Combustion Manifold）

图强卡部族村落的机械师需要一套内燃机进气管修复巨型卡车，做莫丁教授的忠诚度任务时可在废弃医院大楼外找到内燃机进气管。

失踪的斥候（Missing Scout）

做莫丁教授的忠诚度任务时，与村中斥候首领交谈得知最近派出打探情况的斥候有去无回，在废弃医院大楼中找到这位被俘的斥候，说服他不要帮助异族敌人研究绝育症疗方，斥候会鼓起勇气返回自己的村落。

△大都会空间站（Citadel）

克罗根生鱼片（Krogan Sushi）

大都会第27层有两位克罗根游客在谈论大使馆区的湖泊中可能有鱼，据说用这鱼做的生鱼片异常美味，上前搭话答应帮他们去打听此事。到第28层的舞厅去和管理员交谈得知湖中根本不可能养鱼，这时可以回去以实相告获得善意值，或到旁边纪念品店买条鱼交给克罗根人，撒谎说这是湖里捞出的鱼，克罗根人欢天喜地，薛珀德得到叛逆值。

犯罪进行中（Crime in Progress）

大都会第28层发生了一起民事纠纷，有个维洛斯族商人指控一名阔瑞恩女子偷了他的芯片，旁边一名当地警官正在为他们调解。听完三方陈述后去Saronis杂货店找老板要回商人自己丢失的芯片，回来帮阔瑞恩女子洗清罪名后可选择善意中断逼迫维洛斯商人道歉。

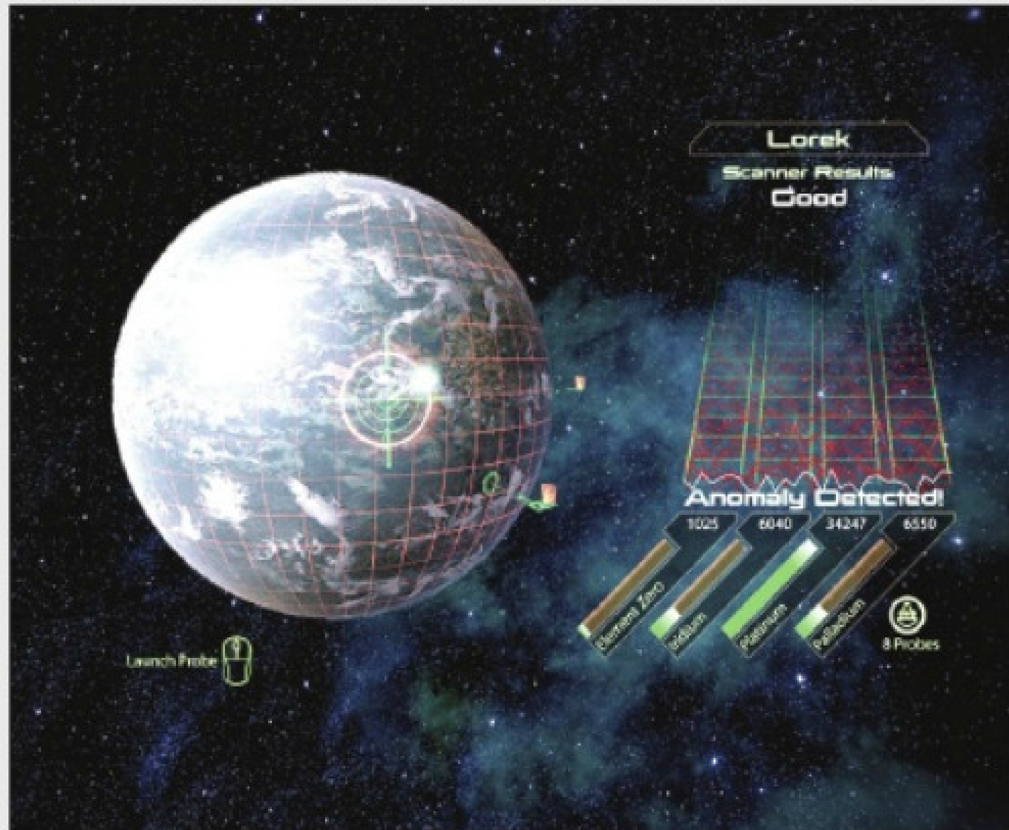

奇异的世界中有各种各样的生物

△N7系列任务（N7 Assignments）

本作中的N7系列分支任务共有19个，其中少数通过电子邮件或NPC获得，大部分N7任务需要玩家扫描行星采矿时才能发现任务点。有一些N7任务是前后相连的，还有一些任务地点在隐藏星云中。伊利姆行星永恒酒吧外有个星图商店，建议购买所有隐藏星云图后再行动。

N7：失踪特务（N7：Lost Operative）

薛珀德登上诺曼底号后不久通过电子邮件获得此任务。一名“地狱犬”特务被月蚀佣兵团抓走并带往秘密基地，他所携带的秘密情报如果落到月蚀佣兵团或地球联军手中将损害“地狱犬”的利益。操纵诺曼底号飞离欧米伽所在恒星系，进入法沙恒星系（Fathar）后扫描罗瑞克行星（Lorek）找到任务点并登陆，经过一番战斗消灭月蚀佣兵基地内的所有敌人。被俘的特务已死，破解密码箱获得情报后可选择交给“地狱犬”、地球联军或私自留下。



采矿中发现分支任务点

N7：迫在眉睫的坠毁（N7：Imminent Ship Crash）

通过电子邮件得知满载军需品的断箭号飞船（MSV Broken Arrow）即将坠向行星殖民地。跃迁到皮罗斯星云（Pylos Nebula）的纳芮恒星系（Nariph），登上断箭号飞船重新启动引擎阻止坠毁。进入飞船后开始6分钟倒计时，舰上有敌对的盖思机器人活动，破解沿途密码箱也会消耗宝贵时间。杀入引擎舱先激活两侧动力耦合器，然后开启引擎主控台完成这个任务。

N7：阔瑞恩星舰失事现场（N7：Quarian Crash Site）

在海蒂斯星枢（Hades Nexus）的锡欧恒星系（Sheol）内扫描葛希诺行星（Gei Hinnom），找到白色任务点后登陆发现一艘阔瑞恩星舰在此坠毁。搜索生存者营地后找到一名

幸存的阔瑞恩女船员，此时凶悍的瓦伦兽从四面八方涌来，全力保住这位阔瑞恩幸存者，一直撑到增援的运输船赶到，如果阔瑞恩女船员死了会导致任务失败。

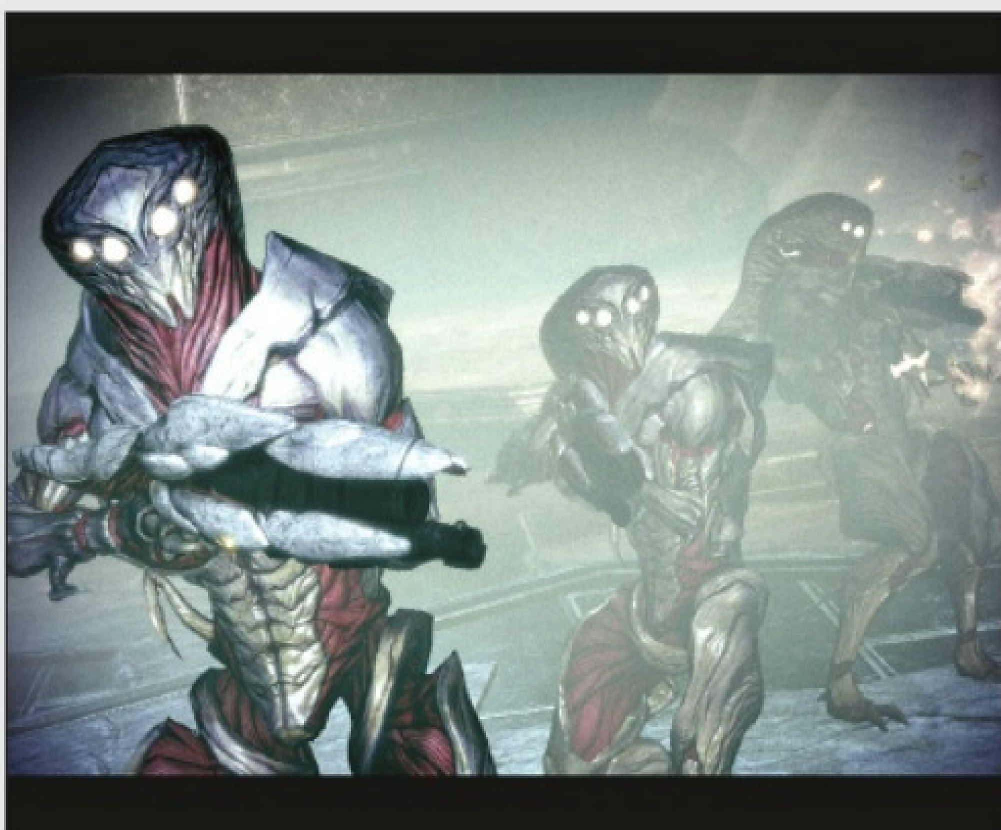
N7：血袋佣兵通讯中继站（N7：Blood Pack Communications Relay）

在欧米伽行星完成“元老”和“交送数据卡”分支任务后，前往新月星云（Crescent Nebula）的卢萨恒星系（Lusarn），扫描塔瑞思行星（Tarith）发现血袋佣兵团的通讯中继站。当地气候条件恶劣，能见度很低，薛珀德需要开启信号塔，跟着导向光束才能走出巨石迷宫，注意沿途会遇到异形昆虫怪。找到通讯站后消灭守卫在这里的血袋佣兵，破解控制终端关闭通讯站。

N7：血袋佣兵基地（N7：Blood Pack Base）

此任务源自上一任务。根据线索来到希莱克星渊（The Shrike Abyssal）的泽查恒星系（Xe Cha），扫描扎达班行星（Zada Ban）发现血袋佣兵团的秘密兵工厂。消灭着陆地点附近的血袋佣兵后，经过石桥进入兵工厂，射爆四个密封罐可摧毁兵工厂，但薛珀德等人将陷入更多血袋佣兵的围攻。


激活屏障可提高防护并吸收更多伤害


死神族的金牌代言人——收集者

N7：考古发掘现场（N7：Archeological Dig Site）

完成雅各布的忠诚度任务后，前往罗塞塔星云（Rosetta Nebula）的伊诺克恒星系（Enoch），扫描乔伯行星（Joab）发现一处普罗锡恩文化古迹，但考古现场正遭到蓝日佣兵团的攻击。着陆后经过反复战斗攻入墓室，从数据卡内获悉有一件普罗锡恩古物被锶骡号飞船运走。

N7：锶骡号飞船（N7：MSV Strontium Mule）

紧接上一任务追到欧米伽星云（Omega Nebula）的埃林拉肯恒星系（Arinlarkan）发现锶骡号飞船，但这艘船对联络信号没有任何反应，扫描显示舰上有人正用蓝日佣兵团专用密匙发送信息。薛珀德等人从货舱入口钻进船内，消灭沿途抵抗的蓝日佣兵，操作安全控制台打开三扇密封门，最后杀到舰桥，干掉船长及其卫队后在走廊尽头又会遭到第二名Boss的伏击，最后找到普罗锡恩古物。返回诺曼底号上可接到“地狱犬”发来的一封电子邮件，他们发现锶骡号飞船遇袭的地点位于西格德摇篮星团，看来那附近肯定有蓝日佣兵团出没。

N7：蓝日佣兵基地（N7：Blue Suns Base）

根据上一任务获得的线索前往西格德摇篮星团（Sigurd's Cradle Cluster），进入德科瑞斯恒星系（Decoris）后扫描圣地行星（Sanctum）发现可疑任务地点。蓝日佣兵团在这个星球上不断发射假求救信号诱使附近经过的飞船前来自投罗网，着陆后攻入基地会遭到包括两台YMIR战斗机器人在内的强烈抵抗，消灭最终头目后破解内室中的主控台，使系统过载自毁，从而停止发射求救信号。

N7：商船残骸（N7：Wrecked Merchant Freighter）

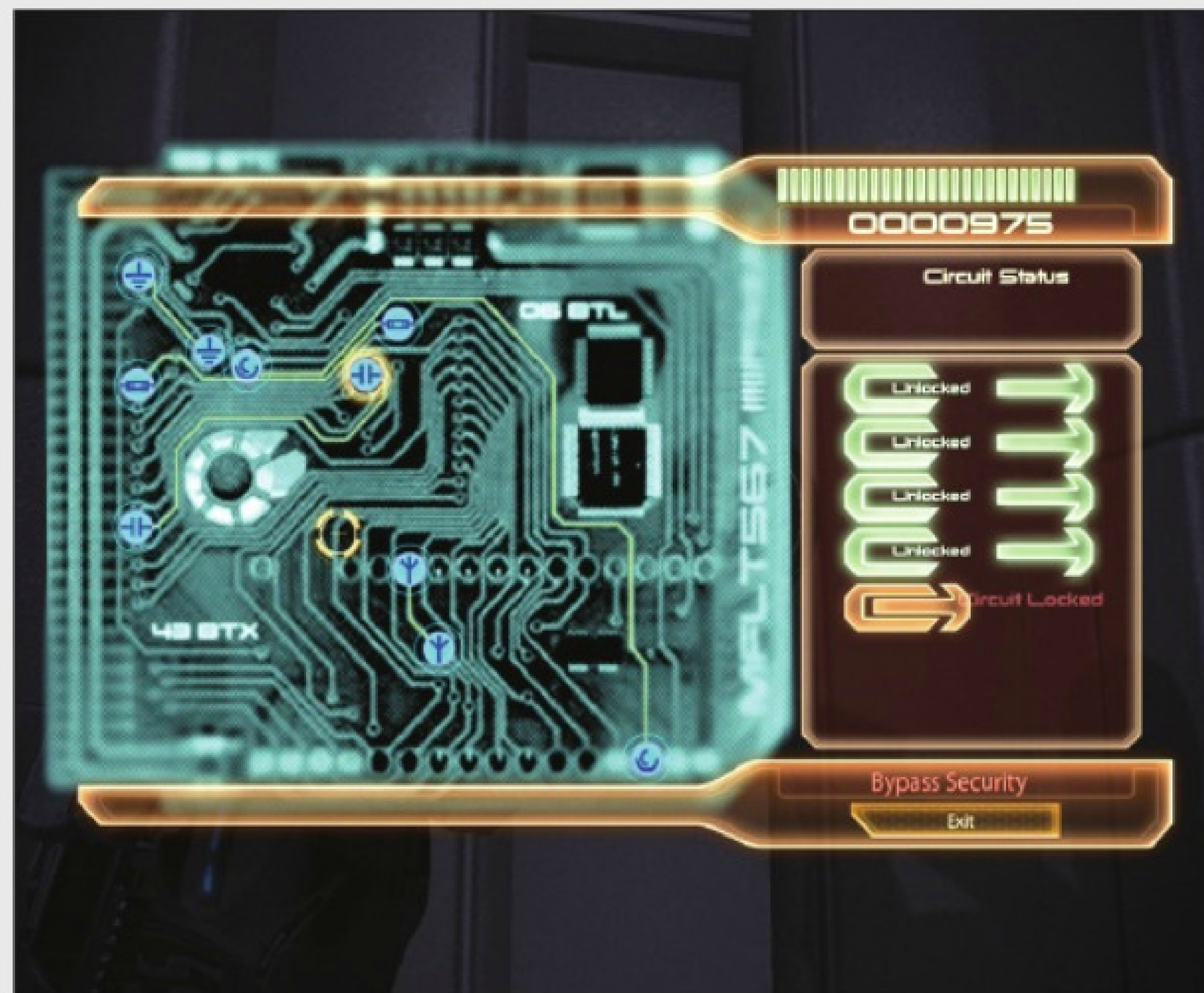
前往鹰状星云（Eagle Nebula）的艾蒙恒星系（Amun），扫描尼思行星（Neith）发现一艘失事的商船残骸。着陆后在残骸堆中找到安全日志获悉商船上的舰载机器人发动哗变，战斗中飞船失控坠落到尼思行星。关闭求救信号发射器后远处出现沙尘暴，四周也冒出无数机器人战士，注意这些机器人是无限刷新的，杀出重围击败最后挡路的YMIR，跳上运输船逃回诺曼底号。

N7：遗弃的研究站（N7：Abandoned Research Station）

上次任务中发现的失事商船经核实为科西嘉号，这艘飞船最后经过的地点是贾拉空间站（Jarrahe Station）。诺曼底号飞到同在鹰状星云（Eagle Nebula）内的斯特拉波恒星系（Strabo），进入贾拉空间站发现这里遍地尸首，读取地上的电子数据卡得知管理空间站的人工智能似乎出了问题。到核心区开启停泊区动力，先进入生活区启动电源，反复点击控制台直到开启全部五处门。然后返回核心区，再去实验室区，启动电源后，调整桌上四台反射镜控制电脑直到激光束摧毁中间的主机。然后返回核心区前往工程区，快步冲过喷吐高温等离子团的死亡走廊，开启尽头的电源。回到核心区，进入核心区关闭人工智能。撤回诺曼底号后收到电子邮件证实贾拉空间站病毒的源头来自泰坦星云。

N7：病毒工厂（N7：Hahne-Kedar Facility）

根据上次任务的线索跃迁至泰坦星云（Titan Nebula）



类似限时连连看的线路短接小游戏

的哈斯金恒星系（Haskins），扫描卡佩克行星（Capek）找到生产带毒机器人的工厂，杀进工厂中消灭大批机器人卫兵后进入控制室，破解主控系统关闭生产线摧毁这座工厂。

N7：研究站告急（N7：Endangered Research Station）

跃迁到凯利斯敦裂隙（Caleston Rift）的索威格恒星系（Solveig），扫描辛玛拉行星（Sinmara）找到异常任务点，着陆后发现当地人类研究站的磁场护罩无故关闭，薛珀德独自一人进入研究站，先破解护板控制电脑放下入口处的挡板。上平台后操纵中央控制器给周围三处设施输送能源，黄色管道灯亮起表示该方向输送能源成功，有动力后先开冷却系统，接着启动护罩电机，最后重新打开磁场护罩。

N7：山谷采矿（N7：Mining the Canyon）

在凯利斯敦裂隙的塔拉瓦恒星系（Talava）扫描泰图斯行星（Taitus）发现异常，着陆后找到一台废弃的采掘型YMIR机器人，破解其操作系统，拾起附近的动力电池启动YMIR，跟着它进入采矿区。当机器人停下后可在附近找到新的动力电池再度给它补充能量，最后YMIR会轰开一块岩石，薛珀德进去后可获得5000铂矿。

N7：劫持采矿厂（N7：Captured Mining Facility）

月蚀佣兵团劫持了霍莱姆行星（Helyme）上的一座采矿厂，薛珀德赶往新月星云（Crescent Nebula）的泽林恒星系（Zelene），扫描霍莱姆行星发现月蚀佣兵们关闭了采矿厂的求救信号发射器。攻入采矿厂后遭到大批月蚀佣兵围攻，杀到主机房开始破解加密文件，此时敌方Boss出现，击败Boss后完成破解结束任务。

N7：月蚀佣兵团走私基地（N7：Eclipse Smuggling Depot）

经过沙漏星云（Hourglass Nebula）的法雅恒星系（Faryar）时，扫描达拉塔行星（Daratar）会发现任务点。月蚀佣兵团设在此处的走私基地发生机器人叛乱，YMIR战斗机器人赶走了佣兵们。着陆后薛珀德等人要尽快消灭正在破坏货物的YMIR机器人，如果让机器人毁坏所有20个货物箱则任务宣告失败，救出的箱子数量越多，任务奖励也越丰厚。

恒星系间的旅行需要消耗燃料

行星表面的采矿作业是积攒资源的重要手段

N7：埃斯特凡尼科号（N7：Estevanico）

在沙漏星云（Hourglass Nebula）的普罗特瑞恒星系（Ploitari）内扫描赞恩苏行星（Zanethu），发现失踪的埃斯特凡尼科号货船，薛珀德决定搜索飞船残骸确定其身份并调查失事原因。沿着晃动的船身进入主控室下载数据资料，完成后迅速跳上运输船撤离，巨大的货船残骸会一头栽进无底深谷中。

N7：遗弃的矿井（N7：Abandoned Mine）

跃迁到米诺斯废星区（Minos Wasteland）的福迪思恒星系（Fortis），扫描阿奎塔斯行星（Aequitas）发现异常任务点。登陆后遭到大批僵尸围攻，进入隧道后注意头顶上也会掉僵尸下来，伊迪通知说矿井内发现两台外星人的仪器将死去的矿工们变为僵尸，杀到洞底深处射爆两枚炸弹摧毁外星人仪器完成任务。

在银河系中还有很多隐藏的星云

N7：反常气候（N7：Anomalous Weather Detected）

前往皮罗斯星云（Pylos Nebula）的德拉达恒星系（Dirada），扫描卡纳勒斯行星（Canalus）发现此地气候突然变得异常，而且还有盖思机器人活动的迹象。登陆后在能见度极低的浓雾中遭到盖思机器人围攻，推进到控制终端处关闭盖思机器人的秘密气象武器，行星上的天气顿时恢复正常。

N7：导弹发射（N7：Javelin Launch）

巴特瑞恩族激进分子劫持人类殖民点并发射了两枚导弹，薛珀德等人需要突击殖民点夺取导弹控制中心。跃迁到西格德摇篮星团（Sigurd's Cradle Cluster）的斯戈普希思恒星系（Skepsis），登陆富兰克林行星（Franklin）后开始五分钟倒计时。冲入基地内直扑控制中心，击倒能恢复护盾的Boss后破解终端，最后却发现只能阻止两枚导弹中的一枚，阻止飞向殖民定居区的导弹可获善意值，阻止飞向地球联军空港的导弹可获叛逆值。

附：职业技能介绍

1.职业介绍

战士（Soldiers）：可以使用大多数武器和全部弹药种类的通用职业，火力强血量高，是射击型闯关的最佳人选。

特技：激素冲动、震荡射击

武器：突击步枪、重型手枪、霰弹枪、狙击枪

弹药：冰冻弹、爆裂弹、燃烧弹

潜入者（Infiltrators）：会隐身的狙击手，战斗中能施放隐身技解除敌人关注，是极难杀死的高伤害生存型职业。

特技：人工智能破解、爆炎、战术隐身

武器：重型手枪、狙击枪、冲锋枪

弹药：冰冻弹、爆裂弹

前锋（Vanguards）：冲锋陷阵的近身作战职业，能将霰弹枪的威力发挥得淋漓尽致，瞬间冲锋技很刺激也很危险。

特技：冲锋、搬移、震荡波

武器：重型手枪、霰弹枪、冲锋枪

弹药：冰冻弹、燃烧弹

哨兵（Sentinels）：兼具超能者和工程师特点的综合型职业，生存能力强，缺点是枪械攻击效果差。

特技：冰冻波、过载、工程护甲、投掷、扭曲球

武器：重型手枪、冲锋枪

弹药：无

超能者（Adepts）：太空时代的法师，专精各种生化法术，杀人不用枪，但生存能力较弱。

特技：搬移、震荡波、奇点黑洞、投掷、扭曲球

武器：重型手枪、冲锋枪

弹药：无

工程师（Engineers）：精通工程的技术型职业，拥有机器宠物，是各种机器人的克星。

特技：人工智能破解、战斗机器球、冰冻波、爆炎、过载

武器：重型手枪、冲锋枪

弹药：无

2.职业技能

●职业专精类（Class）

战斗大师（Combat Mastery）：战士职业的专精强化被动技。

1/2/3级：生命值+10%/+20%/+30%，武器伤害+3%/6%/9%，疾跑速度+20%/30%/40%，道德值加成+20%/+40%/+70%。

4级：可选择升级为突击队（Commando），生命值+30%，武器伤害+15%，疾跑速度+50%，道德值加成+70%%，技能持续时间+15%；或奇袭队（Shock Trooper），生命值+40%，武器伤害+9%，疾跑速度+40%，道德值加成+100%，技能持续时间+15%。

突击大师（Assault Mastery）：前锋职业的专精强化被动技。

1/2/3级：生命值+5%/+10%/+15%，武器伤害+3%/+6%/+9%，技能冷却时间−3%/−6%/−9%，道德值加成+20%/+40%/+70%。

4级：可选择升级为毁灭者（Destroyer），生命值+15%，武器伤害+15%，技能冷却时间−9%，道德值加成+70%，技能伤害+15%；或勇士（Champion），生命值+20%，武器伤害+9%，技能冷却时间−15%，道德值加成+100%，技能持续时间+15%。

特务（Operative）：潜入者职业的专精强化被动技。

1/2/3级：生命值+5%/+10%/+15%，武器伤害+3%/+6%/+9%，技能冷却时间−3%/−6%/−9%，狙击时间减速30%/40%/50%，狙击时间减速持续1.5/1.75/2秒，道德值加成+20%/+40%/+70%。

4级：可选择升级为刺客（Assassin），生命值+15%，武器伤害+15%，技能冷却时间−9%，狙击时间减速60%，狙击时间减速持续2.25秒，道德值加成+70%，技能伤害+15%；或特工（Agent），生命值+20%，武器伤害+9%，技能冷却时间−15%，狙击时间减速50%，狙击时间减速持续2秒，道德值加成+100%，技能持续时间+15%。

科技大师（Tech Mastery）：工程师职业的专精强化被动技。

1/2/3级：生命值+5%/+10%/+15%，技能冷却时间−5%/−10%/−15%，科技升级费用−5%/−10%/−15%，道德值加成+20%/+40%/+70%。

4级：可选择升级为爆破者（Demolisher），生命值+15%，技能冷却时间−20%，技能伤害+15%，科技升级费用−25%，道德值加成+70%；或机械师（Mechanic），生命值+20%，技能冷却时间−20%，技能持续时间+15%，科技升级费用−25%，道德值加成+100%。

生化大师（Biotic Mastery）：超能者职业的专精强化被动技。

1/2/3级：生命值+5%/+10%/+15%，技能冷却时间−5%/−10%/−15%，道德值加成+20%/+40%/+70%。

4级：可选择升级为要塞（Bastion），生命值+20%，技能冷却时间−20%，技能持续时间+15%，道德值加成+100%；或复仇女神（Nemesis），生命值+15%，技能冷却时间−20%，技能伤害+15%，道德值加成+70%。

防御者（Defender）：哨兵职业的专精强化被动技。

1/2/3级：生命值+5%/+10%/+15%，技能冷却时间−5%/−10%/−15%，道德值加成+20%/+40%/+70%。



通关一次后再度游戏可获队友隐藏技能

4级：可选择升级为卫士（Guardian），生命值+20%，技能冷却时间−30%，道德值加成+100%；或袭击者（Raider），生命值+15%，技能冷却时间−20%，技能伤害+15%，道德值加成+70%。

●枪械类（Combat）

激素冲动（Adrenaline Rush）：战士职业特技，暂时激活慢镜头模式，方便瞄准敌人头部射击。

1/2/3级：持续5秒，冷却时间5/4/3秒，+50%的时间膨胀效果。

4级：可选择升级为高级激素冲动（Heightened Adrenaline Rush），持续5秒，冷却时间3秒，+70%的时间膨胀效果；或强化激素冲动（Hardened Adrenaline Rush），持续5秒，冷却时间3秒，+50%的时间膨胀效果，所受伤害−50%。

震荡射击（Concussive Shot）：战士职业特技，立即射出一发强力子弹命中敌人造成伤害并将其暂时击晕。

1/2/3级：45/60/75点伤害，250/350/450牛顿，冷却时间6秒。

4级：可选择升级为重型震荡射击（Heavy Concussive Shot），100点伤害，600牛顿，冷却时间6秒；或震荡冲击波（Concussive Blast），75点伤害，3米杀伤范围，450牛顿，冷却时间6秒。

护甲强化（Fortification）：队友格朗特的隐藏技能，大幅提升防护能力。

1/2/3级：+25%/+50%/+75%的最大护盾值，持续60秒，冷却时间12秒。

4级：可选择升级为改良护甲强化（Improved Fortification），+75%的最大护盾值，持续180秒，冷却时间12秒；或重型护甲强化（Heavy Fortification），+100%的最大护盾值，持续60秒，冷却时间12秒。

●弹药类（Ammo）

冰冻弹（Cryo Ammo）：战士、潜入者和前锋职业拥有的弹药技，激活后枪械射击附带冰冻效果，被冻结之敌可能被碎裂秒杀。

1/2/3级：冻结3/4/5秒，冷却时间1.5秒，永久持续。

4级：可选择升级为改良冰冻弹（Improved Cryo Ammo），冻结7秒，冷却时间1.5秒，永久持续；或团队冰冻弹（Squad Cryo Ammo ），全队获得冰冻射击效果，冻结5秒，冷却时间1.5秒，永久持续。

爆裂弹（Disruptor Ammo）：战士、潜入者职业拥有的弹药技，专克护盾和机器人，并能使敌武器升温暂时无法射击。

1/2/3级：对护盾和机器人伤害+20%/30%/40%，冷却时间1.5秒，永久持续。

4级：可选择升级为重型爆裂弹（Heavy Disruptor Ammo），对护盾和机器人伤害+60%，过载3秒，敌枪械6秒无法使用，冷却时间1.5秒，永久持续；或团队爆裂弹（Squad Disruptor Ammo），全队获得爆裂射击效果，对护盾和机器人伤害+40%，过载3秒，敌枪械6秒无法使用，冷却时间1.5秒，永久持续。

燃烧弹（Incendiary Ammo）：战士和前锋职业拥有的弹药技，专克有机生命体，能阻止克罗根族敌人恢复生命值，对无护盾目标有惊吓效果，但对机器人作用不大。

1/2/3级：3秒内附加20%/30%/40%火焰伤害，冷却时间1.5秒，永久持续。

4级：可选择升级为地狱火弹（Inferno Ammo），增加范围攻击效果，3秒内附加60%火焰伤害，冷却时间1.5秒，永久持续；或团队燃烧弹（Squad Incendiary Ammo），全队获得燃烧射击效果，3秒内附加40%火焰伤害，冷却时间1.5秒，永久持续。

扭曲弹（Warp Ammo）：队友杰克的隐藏技能，专克生化护罩、护甲和生命值，对同时遭到生化法术攻击的敌人射击还有额外伤害值。

1/2/3级：+15%/+25%/+35%武器伤害，冷却时间1.5秒，永久持续。

4级：可选择升级为重型扭曲弹（Heavy Warp Ammo），+50%武器伤害，冷却时间1.5秒，永久持续；或团队扭曲弹（Squad Warp Ammo），全队获得扭曲射击效果，+35%武器伤害，冷却时间1.5秒，永久持续。

穿甲弹（Armor Piercing Ammo）：队友盖洛斯的隐藏技能，专破护甲，对无防护敌人有额外杀伤效果。

1/2/3级：+30%/+40%/50%护甲和生命伤害，冷却时间1.5秒，永久持续。

4级：可选择升级为钨芯弹（Tungsten Ammo），+70%护甲和生命伤害，冷却时间1.5秒，永久持续；或团队穿甲弹（Squad Armor Piercing Ammo），全队获得穿甲射击效果，+50%护甲和生命伤害，冷却时间1.5秒，永久持续。

开花弹（Shredder Ammo）：队友西恩的隐藏技能，撕裂软目标，对无护盾的有机生命体产生额外伤害效果。

1/2/3级：+40%/+50%/+60%生命伤害，冷却时间1.5秒，永久持续。

4级：可选择升级为改良开花弹（Improved Shredder Ammo），+80%生命伤害，冷却时间1.5秒，永久持续；或团队开花弹（Squad Shredder Ammo），全队获得开花射击效果，+60%护甲和生命伤害，冷却时间1.5秒，永久持续。

●科技类（Tech）

过载（Overload）：工程师和哨兵职业拥有的特技，可关闭敌人护盾直接伤害其生命值。

1/2/3级：护盾和机器人伤害+120/+140/+160，杀伤半径1.2米，冷却时间6秒。

4级：可选择升级为重型过载（Heavy Overload），护盾和机器人伤害+200，机器人3秒震晕，敌武器6秒无法使用，杀伤半径1.2米，冷却时间6秒；或区域过载（Area Overload），护盾和机器人伤害+160，机器人3秒震晕，敌武器6秒无法使用，杀伤半径3米，冷却时间6秒。



角色技能变化很大

爆炎（Incinerate）：工程师和潜入者职业拥有的特技，发

射高爆离子弹灼烧群敌并停止其生命值恢复，对付护甲较厚的敌人有奇效。

1/2/3级：3秒内产生130/150/170点伤害，杀伤半径1.2米，冷却时间6秒。

4级：可选择升级为重型爆炎（Heavy Incinerate），3秒内产生210点伤害，杀伤半径1.2米，冷却时间6秒；或爆炎冲击波（Incineration Blast），3秒内产生170点伤害，杀伤半径3米，冷却时间6秒。



进入星舰废墟区

冰冻波（Cryo Blast）：工程师和哨兵职业拥有的特技，发射超冷亚原子团冻结群敌，生命值较低的敌人被冻结后遭到常规攻击可能碎裂。

1/2/3级：冻结3/4/5秒，杀伤半径1.2米，冷却时间4.5秒。

4级：可选择升级为深度冻结冲击波（Deep Cryo Blast），冻结7秒，杀伤半径1.2米，冷却时间4.5秒；或全面冻结冲击波（Full Cryo Blast），冻结3秒，杀伤半径3米，冷却时间4.5秒。

人工智能破解（AI Hacking）：潜入者和工程师职业拥有的特技，暂时控制一名敌方机器人为己方而战。

1/2/3级：持续5/7/9秒，冷却时间6秒，对目标同时产生0/200/350点护盾。

4级：可选择升级为改良人工智能破解（Improved AI Hacking），持续12秒，冷却时间6秒，对目标同时产生500点护盾；或区域人工智能破解（Area AI Hacking），持续9秒，冷却时间6秒，覆盖半径3米，对目标同时产生350点护盾。

战斗机器球（Combat Drone）：工程师职业及塔丽和多多两名队友拥有的特技，生成一只球状战斗机器人协助攻击敌人。

1/2/3级：持续12/16/20秒，冷却时间3秒，机器人攻击间隔4/3.7/3.4秒，机器人生命值+0/+120%/+140%。

4级：可选择升级为攻击机器人（Attack Drone），持续24秒，冷却时间3秒，机器人攻击间隔3秒，攻击伤害+40，生命值+160%；或爆炸机器人（Explosive Drone），持续24秒，冷却时间3秒，机器人攻击间隔3秒，生命值+160%，自爆范围6米，自爆伤害+100。

战术隐身（Tactical Cloak）：潜入者职业拥有的特技，隐身可躲避所有敌人侦测，此状态下发动攻击有伤害加成，但生命值和护盾无法恢复。

1/2/3级：持续5/5.5/6秒，冷却时间6秒，伤害+20%/40%。

4级：可选择升级为强化隐身（Enhanced Cloak），持续8秒，冷却时间6秒，伤害+40%；或刺杀隐身（Assassination Cloak），持续6秒，冷却时间6秒，伤害+75%。

工程护甲（Tech Armor）：哨兵职业拥有的特技，生成可提高施法者护盾的能量罩，能量罩被击破后产生能量脉冲爆炸杀伤并击退周围敌人。

1/2/3级：护盾值+25%/+50%/+75%，冷却时间12秒，爆炸范围7.5/10/12.5米，爆炸伤害30/40/50点，爆炸冲力100/130/160牛顿。

4级：可选择升级为突击护甲（Assault Armor），护盾值+75%，冷却时间12秒，爆炸范围18米，爆炸伤害100点，爆炸冲力240牛顿，爆炸后护盾值+50%；或动力护甲（Power Armor），护盾值+100%，冷却时间12秒，爆炸范围12.5米，爆炸伤害50点，爆炸冲力160牛顿，爆炸后伤害值+15%。

神经震击（Neural Shock）：队友莫丁教授的隐藏技，发射神经震击波暂时麻痹有机生物类敌人。

1/2/3级：持续5/7/9秒，冷却时间9秒（薛珀德为3秒）。

4级：可选择升级为重型神经震击（Heavy Neural Shock），持续12秒，冷却时间12秒；或神经震击波（Neural Shockwave），持续9秒，冷却时间9秒，作用范围3米。

能量抽取（Energy Drain）：队友塔丽的隐藏技，吸取敌方动力屏障能量提升自己的护盾值。

1/2/3级：抽取能量120/140/160点，作用范围1.2米，冷却时间6秒。

4级：可选择升级为重型能量抽取（Heavy Energy Drain），抽取能量200点，作用范围1.2米，冷却时间6秒；或区域抽取（Area Drain），抽取能量160点，作用范围3米，冷却时间6秒。

盖思护盾强化（Geth Shield Boost）：队友多多的隐藏技，提升护盾防御减少攻击伤害。

1/2/3级：护盾值+25%/+50%/+75%，持续60秒，冷却时间12秒。

4级：可选择升级为重型盖思护盾强化（Heavy Geth Shield Boost），护盾值+100%，持续60秒，冷却时间12秒；或改良盖思护盾强化（Improved Geth Shield Boost），护盾值+75%，持续60秒，冷却时间12秒，武器伤害+10%。

●生化超能类（Biotic）

扭曲球（Warp）：发射可自动追踪的质量效应力场光球，造成伤害并停止目标生命值恢复，对受到搬移或奇点黑洞效果的敌人能产生额外引爆伤害，专克厚甲和生化屏障。

1/2/3级：伤害120/140/160点，引爆范围3/4/5米，



每位队友都有隐藏技能栏

引爆力量400/550/700牛顿，冷却时间6秒。

4级：可选择升级为重型扭曲球（Heavy Warp），伤害200点，引爆范围5米，引爆力量700牛顿，冷却时间6秒；或活跃扭曲球（Unstable Warp），伤害160点，引爆范围7米，引爆力量700牛顿，冷却时间6秒。


凌空天桥大作战

搬移（Pull）：超能者和前锋职业拥有的特技，施放后使敌人漂浮升至空中失去掩体保护，与投掷或冲锋等特技组合使用效果更好。

1/2/3级：持续5/7/9秒，冷却时间3秒。

4级：可选择升级为重型搬移（Heavy Pull），持续12秒，冷却时间3秒；或搬移力场（Pull Field），持续9秒，作用范围3米，冷却时间3秒。

投掷（Throw）：超能者和哨兵职业拥有的特技，将目标扔出撞击物体后造成伤害，能锁定掩体后的敌人发动投掷。

1/2/3级：500/700/900牛顿，冷却时间3秒。

4级：可选择升级为重型投掷（Heavy Throw），1200牛顿，冷却时间3秒；或投掷力场（Throw Field），900牛顿，作用范围3米，冷却时间3秒。

震荡波（Shockwave）：超能者和前锋职业拥有的特技，发射线性生化连环爆炸波轰击前方敌人，可对空攻击。

1/2/3级：震荡波数量8/10/12，冲击范围1.5/2/2.5米，冲击力量300/400/500牛顿，冷却时间6秒。

4级：可选择升级为重型震荡波（Heavy Shockwave），震荡波数量12，冲击范围2.5米，冲击力量700牛顿，冷却时间6秒；或改良震荡波（Improved Shockwave），震荡波数量12，冲击范围3.5米，冲击力量500牛顿，冷却时间6秒。

奇点黑洞（Singularity）：超能者职业独有的特技，发射一个黑色奇点能量球产生强大引力将附近敌人吸起失去掩体保护。

1/2/3级：持续20/25/30秒，作用范围1.25/1.50/1.75米，最多瘫痪2/3/4名敌人，瘫痪时间5/6/7秒，冷却时间4.5秒。

4级：可选择升级为重型奇点黑洞（Heavy Singularity），作用范围1.75米，最多瘫痪6名敌人，瘫痪时间9秒，冷却时间4.5秒；或宽幅奇点黑洞（Wide Singularity），作用范围3米，最多瘫痪4名敌人，瘫痪时间7秒，冷却时间4.5秒。

冲锋（Charge）：前锋职业独有的特技，可瞬间冲至目标并将其撞飞产生巨大伤害，必须由敌对目标才能发动冲锋。

1/2/3级：冲击力量350/550/750/牛顿，冲锋距离40米，冷却时间6秒，护盾值上限+0/+50%/+75%，护盾持续4秒。

4级：可选择升级为重型冲锋（Heavy Charge）：冲击力量1000牛顿，冲锋距离40米，冷却时间6秒，护盾值上限+100%，护盾持续4秒；或区域冲锋（Area Charge）：冲击力量750牛顿，冲锋距离40米，冲击范围3米，冷却时间6秒，护盾值上限+75%，护盾持续4秒。

击倒（Slam）：队友米兰达的隐藏技，利用生化超能力将一名敌人提起砸倒造成伤害。

1/2/3级：砸击力量400/500/600牛顿，提起时间0.9/1.1/1.3秒，冷却时间9秒（薛珀德为3秒）。

4级：可选择升级为重型击倒（Heavy Slam），砸击力量800牛顿，提起时间1.5秒，冷却时间9秒；或致残击倒（Crippling Slam），砸击力量600牛顿，提起时间1.3秒，使敌瘫痪8秒，冷却时间9秒（薛珀德为3秒）。

屏障（Barrier）：队友雅各布的隐藏技，生成一道质量效应力量屏障吸收伤害。

1/2/3级：护盾上限+25%/+50%/+75%，持续60秒，冷却时间12秒。

4级：可选择升级为重型屏障（Heavy Barrier），护盾上限+100%，持续60秒，冷却时间12秒；或改良屏障（improved Barrier），护盾上限+75%，持续180秒，冷却时间12秒。

掠夺（Reave）：队友萨玛拉的隐藏技，施法攻击敌人并阻止对方恢复生命值，对有机生命体施放时可恢复自己的生命值，对护甲和屏障伤害加倍。

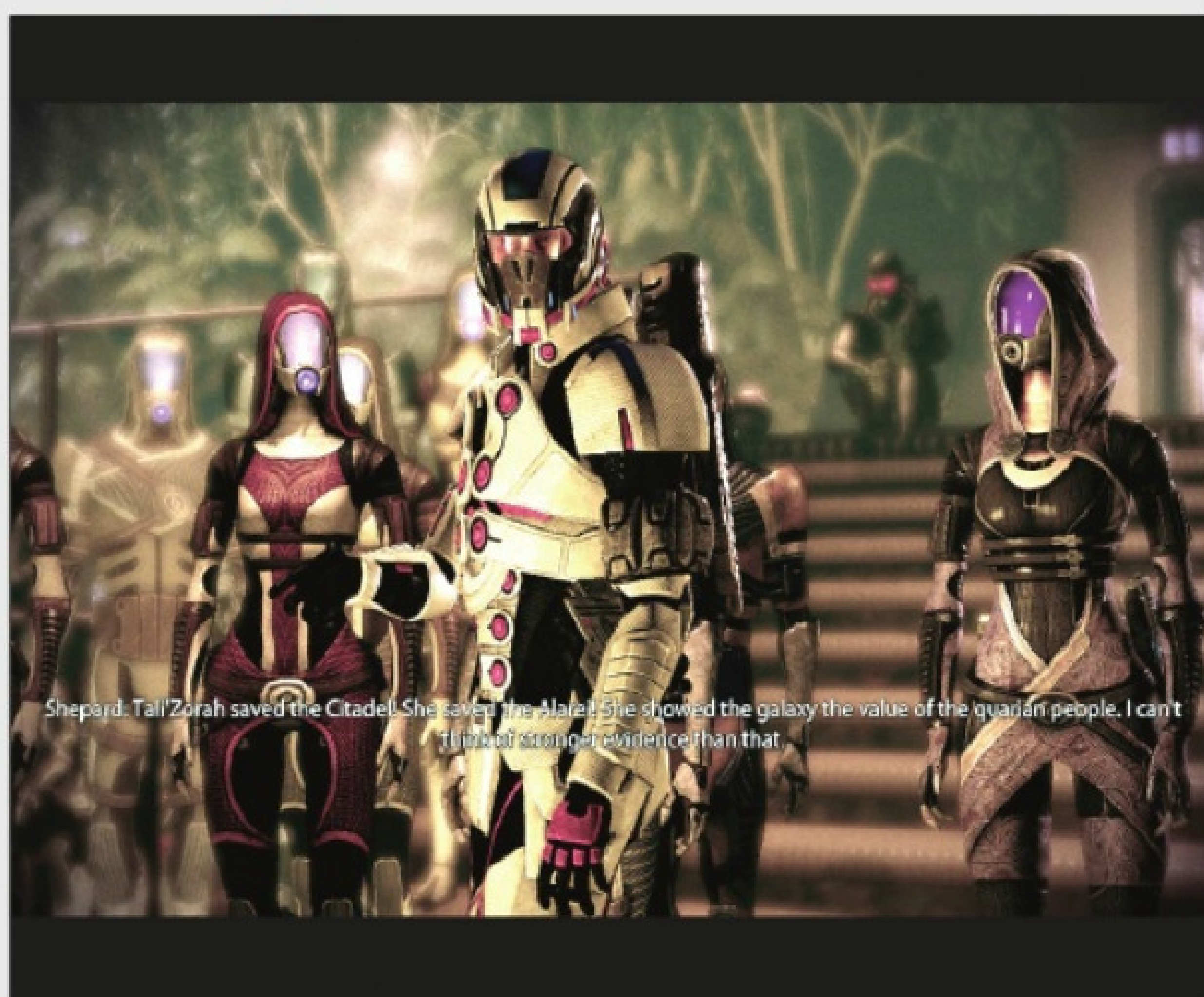
1/2/3级：3/3.5/4秒内每秒40点伤害，冷却时间12秒（薛珀德为6秒）。

4级：可选择升级为重型掠夺（Heavy Reave），5.5秒内每秒40点伤害，冷却时间12秒（薛珀德为6秒）；或区域掠夺（Area Reave），4秒内每秒40点伤害，作用范围3米，冷却时间12秒（薛珀德为6秒）。

主宰（Dominate）：队友莫琳思的隐藏技，暂时控制敌方有机生命体为己方作战。

1/2/3级：持续5/7/9秒，冷却时间6秒，为目标增加一道0/200/350点屏障。

4级：可选择升级为强化主宰（Enhanced Dominate），持续12秒，冷却时间6秒，为目标增加一道500点屏障；或群体主宰（Group Dominate），持续9秒，冷却时间6秒，可控制3米范围内所有敌人，为目标增加一道350点屏障。P



薛珀德有律师的雄辩口才

乾坤一技

《指环王——征服》对战模式心得
The Lord of the Rings: Conquest

■内蒙古 萘月飘零

在《指环王——征服》对战模式中，所扮演的职业不同，玩家所能做的事情也不同，不同职业对应着不同的游戏方式，让我们一一来分析。



强大的战士配合斥候突击效果不错

战士：具有强大的近身攻击和几近变态的连续技，背后的那一把斧子绝不是花瓶，关键时刻飞出斧子会关乎整个战局的成败，所以斧子使用的时机尤为重要。而战士的价值就是疯狂地砍杀敌人，战士就是冲锋陷阵的，但也不能太过鲁莽。战士的速度不佳，所以对于路线的选择来说要尽量走直线而不是兜圈子，因为牺牲一些生命值远远要比错过时机强得多，出于多团队和个人方面考虑都是如此。战士与所有职业打遭遇战都不吃亏，但也都没有太大的优势，战斗的结果完全依赖于操作和意识，战士遇到弓箭手和魔法师一般不要去追，一是没有速度优势，二还得防着对方使诈把你诱进包围圈。虽然弓箭手的攻击对战士来说是微不足道的，但对于弓箭手技能却需格外小心，中毒后会非常尴尬。而魔法师能杀自然要杀，不能杀就要当机立断不与其纠缠。斥候的隐身比较烦人，血不多的战士很容易被他秒掉。所以玩战士的原则就是一路冲杀，见人就砍，同时多留心周围的动静就可以了。

弓箭手：只能在远处手舞足蹈地放冷箭，偶尔在箭矢上附着火焰或毒药以达到相对大规模杀伤和扰乱的目的。另外还有一个鸡肋的踢踹技能，这个技能运用的时候并不多，可以在斥候突然出现在身边的时毫不犹豫地把他踹开。由于弓箭手脆弱的防御力使其绝对不能被敌人近身，而在被敌人近身时扭头就跑比将敌人踢倒后再跑要明智得多——因为游戏操控性的原因往往你会踢到队友的屁股而不是敌人。虽然弓箭手有诸多缺点，但优点也是显而易见的，弓箭手可以骚扰单个敌人（尤其以战士和魔法师为佳），牵制敌人的战士和斥候是夺旗模式的不二法则，而扰乱敌人的阵型则需要灵活多变的战法。所以弓箭手的特点就是打法多变，操作灵活，用好了可以成为相当于斥候加战士的牛人，但用不好就只有挨宰的分。因此弓箭手对操作的要求比较高，要尽量处于移动状态，利用速度优势占据有利地形骚扰和牵制敌人。


弓箭手的任务就是骚扰与掩护



斥候与战士正面冲突就是找死

魔法师：差不多就是一个魔法版的弓箭手，但魔法师的攻击力要比弓箭手逊色很多，他更大的作用是在补血和魔法壁障这两个技能的运用方面。可以说，这两个技能就是魔法师的灵魂，没有了它们魔法师比弓箭手还要垃圾。魔法师可以用补血技能治疗队友，还可以施放魔法壁障让壁障以外的任何攻击无效。魔法师可以与队友利用魔法壁障向敌人发动突袭，但往往在掩护战士和斥候冲进敌人堆后，魔法师就会立刻被秒掉，因为魔法师这个防御脆弱的辅助型角色通常都是对手首杀的目标，所以玩魔法师是需要有奉献精神的。


夺旗模式下的坐骑可以提升移动速度，但削弱了攻击威力

斥候：敏捷高，可以隐身和瞬秒，但相对操作难度也高出许多。薄弱的攻击力和不大的攻击范围让斥候的战斗套路就是要以隐身来秒杀关键敌人。斥候的普通攻击极弱，基本可以无视，因此他与任何职业正面冲突都没有优势。斥候所能做的就是隐身后寻找并击杀敌方的魔法师和弓箭手。

上述分析只是针对一般情况，有时两个斥候就能成为一个战士的噩梦，有时一个战士秒倒三个斥候也不是不可能，所以玩家还需依据现时情况灵活运用战术。对战模式讲究配合，各职业需各司其职、配合得当才能赢得胜利，下面介绍一下基本的配合打法供大家参考。

弓箭手在远处放冷箭，并经常移动以防止斥候和战士近身；战士在前面扛打的同时输出巨大的伤害力；魔法师使用补血技能以及防御壁障配合掩护队友，以提高队友的生存率，同时也要防止被对手的斥候瞬秒；斥候利用隐身伺机刺杀对方的魔法师和弓箭手。

以上基本原则虽然简单，但结合不同的地图和不同的团队就会有千变万化，和CS一样，想打得好是需要苦练一番的。

补 铺

（由游侠补丁网提供）

《战锤40000战争黎明II——混沌崛起》（Warhammer 40000 Dawn Of War II Chaos Rising）简繁英语言切换器，感谢论坛特邀嘉宾小旅鼠原创。

《疯狂玩具总动员》（Toy Story Mania）光盘补丁。

《科林麦克雷拉力赛——尘埃2》（Colin McRae Dirt 2）V1.1升级档。

《普鲁士的崛起》（Rise of Prussia）修正版光盘补丁。

《战场2——库尔斯克1943》（Theatre of War 2 Kursk 1943）光盘补丁。

《战地——叛逆连队2》（Battlefield Bad Company 2）V1.0汉化补丁，感谢弹头汉化组原创翻译制作。

《死灵幻象——迷失连队》（NecroVision Lost Company）汉化补丁，感谢天邈汉化组・鹏翔分组原创汉化本游戏。

《猎杀潜航5——大西洋之战》（Silent Hunter 5 Battle of the Atlantic）V1.1升级档光盘补丁。

《战地——叛逆连队2》（Battlefield Bad Company 2）519874升级档光盘补丁。

《战地——叛逆连队2》（Battlefield Bad Company 2）4项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《爱丽丝梦游仙境》（Alice in Wonderland）光盘补丁。

《足球经理2010》（Football Manager 2010）V1.03版官方升级档光盘补丁。

《质量效应2》（Mass Effect 2）V1.01升级档光盘补丁。

《质量效应2》（Mass Effect 2）8项属性修改器。

《索尼克世嘉全明星赛车》（Sonic and Sega Allstars Racing）光盘补丁。

《美国职业篮球2K10》（NBA 2K10）游侠论坛中文汉化包V0.99版，第三版汉化去除了大家觉得反感的开头信息，对使用中遇到的未知问题进行了修正，提高了汉化运行稳定性，感谢游侠论坛体育竞技汉化组NBA2K10项目组全体成员原创汉化制作。

《潜行者——普里皮亚季的召唤》（S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat）天邈简体中文汉化包，本汉化包适用于任意版本的游戏，安装后即可直接进入游戏，感谢游侠论坛天邈汉化组的原创制作。

《神界2——龙裔》（Divinity 2 Ego Draconis）英文版V1.03官方升级档及8项属性修改器。

《模拟人生3——顶级奢华》（The Sims 3 High End Loft Stuff）V3.0.38～V3.1.7官方升级档。

《模拟人生3——世界冒险》（The Sims 3 World Adventures）繁体中文版V2.3.33～V2.4.7官方升级档。

《女死神维尼提卡》（Venetica）简体中文汉化补丁V1.0版，感谢轩辕汉化组的原创翻译制作。

《女死神维尼提卡》（Venetica）V1.02版7项属性修改器。

《电锯惊魂》（SAW）简体中文汉化补丁V1.0版，感谢刀锋汉化组的原创翻译制作。

《火炬之光》（Torchlight）V1.15升级档光盘补丁。

《楼兰——轮回的轨迹》（Lost City）欣赏模式全开档，包括CG欣赏全开,游戏篇章选择全开，感谢游侠论坛斑竹风行水原创制作。

《边境之地》（Borderlands）V1.21升级版16项属性修改器。

《冠军足球经理2010》（Championship Manager 2010）英文版2009年12月份更新档光盘补丁。

《闪点行动2——龙之崛起》（Operation Flashpoint Dragon Rising）V1.2升级档光盘补丁。

《超级房车赛——起点》（Race Driver GRID）V1.3升级版简体中文汉化包，本汉化包基于GRID的最新V1.3版进行汉化，使用前请务必先升级到V1.3版，感谢RAC汉化小组的原创翻译制作。

《亚瑟王》（King Arthur The Roleplaying Wargame）V1.03升级版简体中文汉化包，本汉化包基于最新的V1.03官方版进行制作，并集成了最新的V1.03版升级档，可从任意版本的游戏直接升级到最新的V1.03中文汉化版，感谢蒹葭汉化组成员的原创翻译制作。

《黑暗虚空》（Dark Void）10项属性修改器。

《阿凡达》（James Camerons Avatar The Game）V1.02升级版11项属性修改器。

《英雄连之勇气传说》（Company of Heroes Tales of Valor）V2.601升级档光盘补丁及8项属性修改器。

《龙世纪——起源》（Dragon Age Origins）V1.03升级档光盘补丁。

《龙世纪——起源》（Dragon Age Origins）MOD管理器V1.9b版。

《使命召唤——世界战争》（Call Of Duty World At War）V1.7升级档光盘补丁。

《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》（Batman Arkham Asylum）天邈简体中文汉化包V1.02版，修正了V1.01版中的跳出BUG、翻译错误、汉化文件遗漏等问题，并将V1.01版中存在问题的翻译重新进行了校对。本汉化包适用于阿卡姆疯人院V1.1版本的游戏，使用前请务必将游戏升级到V1.1版，安装后即可直接进入游戏，感谢游侠论坛天邈汉化组的原创制作。

《圣战群英传Ⅲ——复兴》（Disciples Ⅲ Renaissance）天邈简体中文汉化包，本汉化包适用于《圣战群英传Ⅲ》任意版本的游戏，推荐将游戏升级到V1.05HF5版以后再使用本汉化，安装后即可直接进入游戏，感谢游侠论坛天邈汉化组的原创制作。

《实况足球2010》（Pro Evolution Soccer 2010）简体中文汉化包V2.0a，本汉化包分为精简（Lite）版和完整（Full）版，二者区别在于完整版比精简版多了全真实LOGO过场动画、超级好听的全新音乐、魔毯这三项比较大的项目，感谢完全实况WECN&WSI原创汉化制作。

《亚瑟王》（King Arthur The Roleplaying Wargame）简体中文汉化包V1.0版，本汉化仅支持原版游戏，感谢圣城家园&汉化地带联合汉化制作。

《破坏者》（The Saboteur）天邈简体中文汉化包V1.2版，本汉化包适用于任意版本的游戏，推荐将游戏升级到V1.03版以后再使用本汉化，安装后即可直接进入游戏，感谢游侠论坛天邈汉化组的原创制作。

《科林麦克雷拉力赛——尘埃2》（Colin McRae DiRT 2）简体中文汉化包最终完美版，感谢RAC汉化小组的原创翻译制作。

《无双大蛇Z》（Musou Orochi Z）中文版17项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾DivXman原创制作。P

游戏剧场

林晓：这次我只说一句话——此文从作者到内容都纯属虚构，如有雷同，绝不负责。

我的儿子祝奎达

连载一

■北京 罗四维

献给我最好的朋友之一：可爱多，以及她的家人。

感谢伟大的M、钉钉、红糖以及其他的朋友们，是他们给我帮助、灵感以及持之以恒的鼓励，从而让这个故事得以完成。

最后，这篇故事本来就应该属于这里，就是这里，现在它终于完成了。



一

当我第一次看到自己孩子的时候，我就向他保证，我一定要给他高于其他所有人的教育。我给他起名祝奎达【注1】。当然，这个名字自有其深意，但他那时又怎么会懂得呢，他那时只是哭个不停，就和其他所有刚出生的孩子一样，但我相信他总会与众不同。

祝奎达一岁的时候，童彤和我之间爆发了激烈的争吵，内容无外乎那些其他人也会说起的陈词滥调，她不喜欢我对孩子的教育方式，女人们总是有点不可思议，她们根本不记得自己曾经说过什么，她在之前分明是支持我的。

“我以为你当时是在开玩笑呢。”她对我喊，“你怎么可能把这种方法叫教育？”

“嘘，”我伸出手指制止她，“我们早就已经说好了。”

在我儿子的问题上，我不想和任何人作任何妥协，包括她在内。

祝奎达非常聪明，我毫不自夸地说一句——在这方面，他的确挺像他的父亲。他两岁的时候就能支支吾吾地说些断断续续的句子，当然，是用英文说的。我不认为教他中文对我的培养计划有任何帮助，如果他对中文感兴趣，我当然是会教他的，但那要在他熟悉了英文和银河系Basic语言【注2】之后。

祝奎达好像一块海绵一样快速汲取着知识，三岁时他已经可以熟练地辨认出大多数飞船，从人人皆知的X战机、Y战机、帝国歼星舰、共和国突击舰到没那么多人知道的纳布游艇或坦特维四号飞船【注3】。他能很快地辨认出大多数飞船，并清晰地表现出自己的好恶，他偶尔会愤怒地把画着帝国歼星舰的卡片扔在地上，这种行为代表着他对帝国军队的愤怒；他看到千年隼号的时候总会咯咯地笑起来，用手快速在面前划过，因为他知道这是一艘全银河系最快的飞船。

每天晚饭过后，祝奎达就开始

【注1】这个名字由两位著名的绝地大师“奎刚·金”及“犹达”的名字组合而成。奎刚金大师曾是欧比旺·克诺比的导师，并将阿纳金·天行者带入绝地世界。犹达大师则是绝地议会成员，也是《星球大战》中品格最为高洁，能力最为强大的绝地大师。孩子的父亲给孩子取这个名字，很显然是希望他以这两位大师作为榜样，从而成长为一名优秀的绝地武士。

【注2】银河系Basic语言（又译为银河标准语）是《星球大战》系列影片中各种族之间的通用语言。在影片及其他相关出版物中，角色们在大多数环境下的交流均被默认为使用银河系Basic语言进行。但由于Lucas官方并未给出银河系Basic语言的标准结构，因此主角所教授的语言可能是基于虚构而成。

【注3】坦特维四号飞船（Tantive Ⅳ），又名反抗军封锁穿越者号（Rebel Blockade Runner），是《星球大战》系列中著名的宇宙飞船，曾分别在《星球大战Ⅲ——西斯的反击》和《星球大战Ⅳ——新希望》中出现，坦特维四号也是1977年《星球大战》首次上映时观众在电影中见到的第一艘宇宙飞船。

搜寻电视中的《星球大战》节目。很显然，由于孩子的天性，祝奎达对那些动画片表现出浓厚的兴趣而对正剧不太感兴趣。不过《星球大战》的相关节目虽然不少，但要让一个小孩子从小看到大就明显有些捉襟见肘。所以我限制祝奎达每天看电视的时间，一天只能看10分钟。根据我的计算，现有的相关节目应该可以让他看到18岁。

随着祝奎达年龄逐渐增长，如何对他进行体能训练便成了一个迫切的问题。他不能走出房间，如果他看到街上的房子都是高耸入云的钢筋水泥大厦（他出生之前一个月，我就已经把整个家装扮成塔图因上的房子样子了，我用了不少黄泥，幸好北京从来不缺沙尘暴。）【注4】，一定会提出一些奇怪的问题。但他又是那么需要运动和锻炼，所以我必须找个解决办法。

这个时候我和童彤之间又爆发了几次争吵。女人们没有毅力，她们总喜欢半途而废，多少杰出的人物最后就因为这些唠叨和软弱变得平庸，我当然不能容忍这种事情的发生。我们大吵了几架，当然是在外面吵的，其中一次吵架的开头相当具有讽刺性，我们去买书，然后顺便到国贸【注5】的星巴克休息，童彤端着咖啡，忽然情绪开始恶化："我喝不下去，想想我们可怜的孩子！"她莫名其妙地哭起来，相当不可理喻。

我不得不一次次告诉她闭嘴，但她哭得越来越厉害，我对她说我们都相信祝奎达可以成长为一名真正的伟人，一名能够改变我们命运的人，一名……绝地武士。但她只是哭得越来越伤心，越来越难以控制，我不可能和面前这个发疯的女人讲什么道理，所以我只有离开那里。

在回家的路上，我仔细思考了我的计划，不得不承认当初把一些问题想得太过简单了，我没有考虑到孩子需要足够多的阳光和新鲜空气，祝奎达现在5岁，我们的房子已经快容纳不下他日益旺盛的运动欲望了。我想了一路，终于找到了一个办法。

之后的几天里，我一直在完善这个计划。为此我不得不请求我的朋友们帮忙，说老实话，这年头找个真正信得过的朋友不太容易，大多数的家伙都是些无胆鼠辈。我有过教训，祝奎达出生时我考虑过他的医疗问题，我不能让祝奎达去医院，因为那样他将不可避免地看到什么我不想让他看到的东西，而且我也没办法让医生说我想说的话，所以我找到一个朋友，他是个蹩脚的中医，我怀疑他的能力仅限于按个摩什么的。但他毕竟是我认识的唯一一个医生，我请他装扮成塔图因上的沙民医生【注6】，他满口答应。但是在我请过他几次之后，他就变卦了——大概是在两年前，祝奎达有点发烧，我趁机教授他关于忍耐的美德，坚强的小伙子挺过了第一天，但接下来他就开始说胡话，我只能叫那个中医朋友来家里。过了2小时，他来了。我第一眼就看出他并没完全按照沙民的着装习惯打扮，他竟然穿了一双皮鞋！这种漫不经心的行为迟早会害了祝奎达！我批评他这种不注意细节的做法，但他还是一副漫不经心的样子。在我的坚持下，他脱掉了皮鞋，然后走到祝奎达身边开始给他检查。

过了两三分钟，他站起来，脸上带着点很着急的表情，当然，按照我们的约定，他不能直接说话，他必须说沙民的语言。然后我拿着iPod，假装那玩意是一个贸易联盟【注7】制作的翻译机。我们每次都要这么演足两三分钟。但这次他直接用手把我往外拉，动作又猥琐又下贱，有那么一瞬间我简直以为这个家伙真的入戏了。我开始像塔图因上的居民对付一个沙民那样配合他——我们推推搡搡地走出了祝奎达的房间。然后这个家伙就把我拉到一边。

"你孩子发烧很厉害，有几千种并发症的可能，你要送他去医院。"

"别说傻话，不治疗危险很大。"

"人命关天的事，你是疯了还是傻了？"

我们大概吵了十几分钟，但总体上他的主题就是这三条，后来我烦了，就把他推出家门去，他嘴里不干不净地说了不少侮辱性的话，还在门外骂骂咧咧。这家伙最终还是露出了自己的本性，我竟然曾经以为可以和他做朋友。

那次祝奎达病得很厉害，我不得不自己喂他吃药。他昏迷了2天，醒来之后又休养了1周，但最终还是挺过来了，就像一个真的好小伙子一样。

所以，我希望我这次找到的朋友能够比上次靠谱一点。

二

那天下午，我走进祝奎达的房间，他正在用一根比他还高出几十厘米的木剑对着三个网球发球机锻炼，试图挡住这些发球机射出的网球。小家伙现在已经把"防御—反击"【注8】模式做得有板有眼了，他可以挡住大多数网球。没错，他应该用一个能漂浮在空中发射激光束的金属圆球来进行训练，可是我弄不出那玩意。

我深吸了一口气，走到祝奎达的身后，把手轻轻地放在他的肩膀上。

【注4】塔图因星球（Tatooine），是《星球大战》中天行者家族的故乡。塔图因是一颗巨大的沙漠行星，行星地表大部分被沙漠覆盖，这颗行星属于星系外层空间（Outer Rim）的阿卡尼斯区域（Arkanis Sector），是一颗围绕着一个双星系统运动的行星。

【注5】作者文中的"国贸"应指北京国贸中心，这座商务群体建筑位于北京东三环和长安街交汇处，是北京商务和外交的中心地带，地理位置非常优越，房价及租金亦高到惊人的程度。

【注6】沙民，又称沙人，在《星球大战》及衍生作品中，沙民是外部星球对由塔图因原住民库姆玛人演化而来的两个种群之一的葛尔发人的蔑称。葛尔发人长期居住在沙漠中，同侵略者及殖民者进行着不屈不挠的斗争，为了适应严酷的自然环境，避免水分流失，他们通常以布料遮盖全身，仅露出两只眼睛。

在《星球大战》系列电影中，沙民往往以野蛮人或匪徒的形象出现，天行者阿纳金的母亲西米就是被沙民绑架并杀害的，而3PO和R2D2也曾落入过沙民手中。

【注7】在《星球大战》的世界里，贸易联盟是一个商业和运输业的财团，它有效控制了整个银河系的货运贸易。同时，贸易联盟拥有足够的权力，在银河参议院里拥有完全的发言权，并拥有自己的独立武装。在《星球大战》系列中，贸易联盟通常以反面组织的面貌出现，但实际上，它不过是西斯大君手中的一枚棋子。

【注8】在《星球大战Ⅳ——新希望》中，天行者曾在千年隼飞船上使用光剑面对悬浮在空中并发射激光的装置练习剑术技巧，主角由于技术所限，只能使用网球机及木剑来模仿这一场景。

我是一个不错的演员——或者说，一个不错的讲故事者，我已经计划好了我要说的一切，这些内容虽然有些令人难以相信、有些苦涩，但我相信祝奎达总会理解我的苦心。

“父亲。”祝奎达停下了训练，回头看着我。

我看着我最爱的儿子的眼睛，我面前的这个孩子，虽然他现在看起来还那么小，那么普通，但我相信总有一天他会驾驶飞船驰骋宇宙，在行星之间战斗。为了这个目标，我还有什么不能牺牲呢？

我沉默了一会，然后缓缓地对他说：“到了该对你说些事情的时候了，我的孩子。”

“父亲，您要说什么……”

“我不是你的父亲。”

祝奎达愣住了，我接着说下去：“叫我叔叔。”

我知道要让一个5岁的孩子接受这件事情有点困难，如果祝奎达现在是15岁、或者25岁，我将能更准确地预测他的思想，但一个5岁的孩子将会怎么对我的这番话做出反应？我一点也不敢肯定我能知道这个。

“父亲……”

“我不是你的父亲！”我严厉地纠正他。

祝奎达看看我，一咧嘴就要哭起来。但我怒喝道：“忍耐！”

祝奎达不出声了，眼泪在眼圈里打转。

“她也不是你的母亲，你可以叫她婶婶。”我接着说下去，祝奎达知道我指的是谁。

“父……”祝奎达硬生生地止住了自己的话，然后他迟疑地组织着语言，“我要母亲……”

“你的父母都死了，当你还是个婴儿的时候，他们把你托付给我，我的职责就是让你安全的长大。”我坚定地盯着他的眼睛，“但我们不希望你的一生都在一个小农场里度过，每天要干的就是去水分收集器和田地里干活。”【注9】

“都是好人，你的叔叔和婶婶。”一个声音从我身后传来。祝奎达的眼神越过我朝身后看去，我能看到他的眼睛惊讶地睁大了。

“尤达大师！”

“咳咳……好孩子……你是一个。”绿颜色的猴子从我的身边走过。来到祝奎达的面前和他对视着，“一模一样，你和你的父亲。”【注10】

“尤达大师！你怎么会到这里来？”我满脸都是难以置信的表情。

“他的父亲曾经嘱托过我，我的责任，这是。”他回头对我说：“现在，让我们单独呆一会儿好吗？”

我低头，不发一言，快步走出屋子，反身把房门关上。

我希望罗四能够像一个真的好朋友一样完成他允诺我的部分，我想我也许可以信任他，至少他听到我这个请求的时候没有像我担心的那样对我说一大堆诸如“你不能这样”之类的烂话，反倒还挺兴奋的。当然，他的身材也比我认识的其他所有人更适合扮演尤达大师。

屋子里静悄悄的，祝奎达的房间里传来罗四嘶哑的声音，我想这时候罗四正在对他讲述他的父亲是一名伟大的绝地武士，我不知道一个5岁的孩子对罗四讲的东西能够了解多少，也许只懂一半，甚至更少？但我仍然坚持罗四要讲完全套说辞，这是我的孩子，我必须为他负责。

片刻之后，房门打开了。

祝奎达眼睛通红地从房门里走了出来，身后跟着咳个不停的罗四，他装得还挺象，又或者他本来就咳。

“叔叔……”祝奎达怯生生地叫我。

“叫他父亲。”罗四严厉地指出，“养育之恩，他们对你……”然后他又补充，“父亲和母亲，他们就是，尤其是你的母亲，不要告诉她这些，不要让她伤心。”

“大师，你不能告诉他这些！”我愤怒地朝罗四大叫。

“应该知道，”罗四一摆手，制止了我的话，“一个伟大的绝地，他会的。”

他说完这句话后就离开了，没错，他是得早点走，否则到了下班的时间我的邻居就会在楼道里看到一个家伙费力地把自己从一堆绿色橡胶里往外拉。我希望他没有忘记对祝奎达打下伏笔，就是“我下次会用其他形象，一个不那么引人注意的形象，虽然我可以用原力蒙蔽他们的心灵，但那样太麻烦了。”【注11】这一段话，虽然我已经无数次叮嘱过他，但我决定还是稍后给他打个电话问问。

三



祝奎达马上就要7岁了。

他就好像一个真正的7岁男孩那样健壮活泼，我每天都能从他的身上看到令人吃惊的变化，他越来越高，也越来越结实。懂得的知识也越来越多，这些都让我欣喜万分。

祝奎达每天的日子都很忙碌：早上6点起床阅读银河系历史，7点吃早饭，随后进行2个小时的锻炼，9点开始学习绝地外交术——当然，是没有原力的那种；中饭后，祝奎达度过30分钟自由娱乐时间后，整个下午都要用在尤达大师给他留的作业上，这些作业大多数涉及到武学（谈谈你如何理解光剑第二式【注12】的优劣点？）、军事（如果你带领着1队标准配备的古老共和国士兵去攻打一个由80名沙民看守的回收船，你会做出何种安排？）和政治学（为什么在柯德－Ⅵ号行星上，当地居民宁可接受西斯大君的暴政也不愿意跟随绝地为自由而战？）。到了晚上，他可以看10分钟电视节目，再锻炼两个小时，然后自由活动到9点睡觉。

罗四每隔一两周就来一次，给祝奎达讲一些知识，然后给他留下

【注9】伟大的绝地武士天行者就是在塔图因星球上被叔叔和婶婶抚养长大的，并且在《星球大战Ⅳ——新希望》中，天行者卢克在影片开始时就被自己的叔叔和婶婶要求去水分收集器和田地里干活。主角的此段话语是在向原著致敬。

但一个问题是，主角并未考虑到这段与电影中明显雷同的话语会给祝奎达的成长所带来的影响，因此从上下文分析，这很有可能是作者埋下的伏笔。但如果你看完全文，就会发现，其实这个所谓的伏笔完全是因为作者的疏忽所致。

【注10】在官方电影及资料中，犹达大师永远使用倒装句说话，本文完美地模仿了这位绝地大师的这一特性。

【注11】犹达，即罗四所说的此种能力是光明原力中的“心灵控制”（Mind Trick）技巧，这种技巧可以控制他人心智，在《星球大战Ⅳ——新希望》中，伟大的绝地大师欧比旺·科诺比曾经对帝国走狗使用过这种技巧。

【注12】光剑第二式以提升光剑的操作及格斗为最终追求，是光剑七式中最为注重个人格斗的剑式，但随着爆能枪的时代到来，这种颇具古风的剑式已经逐渐无人研习。但即使如此，在单对单的格斗中，光剑第二式的优势仍然非常明显，皇帝的走狗杜库伯爵即是使用这种剑式的人之一。

无数作业。当然，这些玩意都是我辛辛苦苦写出来的，我要在前几天对照官方设定集整理出祝奎达应该了解的知识，再把这些东西告诉罗四。平心而论，罗四这活儿也不太好干，他需要背下一大票错综复杂的年表、势力分割图和其他的什么玩意，还得随时打起精神对付一个渊博而充满好奇心的孩子。好在银河历史漫长，有官方记载的事情实在是太少了，也正因如此，我们可以轻松地把想要教给他的东西用星战背景包装好。尤达大师把莫斯科保卫战化成拉贡6号行星反歼灭战的形式教给祝奎达，而柏林墙的倒塌则披上了海森德星系民族冲突事件的外衣【注13】。

当然，在讲解某些事情的时候，罗四会夹杂着自己的世界观，有一次，在罗四从家里离开之后，祝奎达走到我的身边，向我提问。

"你知道达拉贡兄妹在卡里班星遇到西斯大君的时候，为什么妹妹拒绝了西斯的诱惑而哥哥堕入了黑暗面吗？"【注14】

"我不知道，我的孩子。"我回答，"尤达大师是怎么教你的？"

"他告诉我，因为哥哥是男的，西斯大君也是男的。"

"所以……"

"所以由于宇宙间神秘之力的吸引，哥哥更容易被西斯大君的邪恶力量入侵。"

我只能暗地里祈祷罗四没有对祝奎达发挥出更多的东西。

不管怎么说吧，我的孩子在健康、快乐地成长着。我决定，当祝奎达7岁生日的时候，他将得到毕生难忘的一件礼物。是的，你知道我在说什么，我决定送给他一把光剑。我从ebay上拍下了一把Master Replicas牌光剑【注15】，做了点自己的加工，准备作为他的生日礼物送给他。很显然，他现在的手还太小，所以我决定不让他碰——一切等到他16岁之后再说吧。

离祝奎达的生日还有大概1星期时，某个晚上，我家的门响了，这让我相当吃惊，罗四今天没有课，而你知道，在现在这种人情淡薄的年头，邻居们之间都像塔图因居民对沙民一样相互提防，怎么可能有人跑来敲我的门。

但敲门声仍然在响，我看了看祝奎达紧闭的屋门，走到房门前，开门，然后把来客挡在门外，反身关上屋门。

真令我吃惊，一个居委会的老太太站在门口。

"你们家是有一个孩子吧？"

她想要干什么？

"7岁了吧？该上学了，适龄儿童，门口潞邑小学后天统计入学人数，要是在这上学的话就去报名。"老太太手里攥着一沓纸。

"我们不在这上学。"

"那把入学通知书拿到居委会备个案，到入学年龄的儿童都得备案。"老太太似乎早就知道我会说这话，毕竟我们门口的那个小学似乎是出了名的烂，"下周前报上来，别忘了。"

我回答了一声，然后转身回屋，是我的疏忽，我没有想到这世界上竟然还有一群被称为居委会大妈的生物时刻窥视着我的生活。这很危险，非常危险，虽然他们现在还没有提烂问题，但我敢保证她们迟早会对我和我的孩子产生嫉妒情绪。天哪，一个绝地，她们会嫉妒得发狂，为了不让我把自己的孩子培养成一个绝地武士，她们会想出各种办法的。

我要离开这个地方么？但我又能到哪里？

真是一个大麻烦。



三四个阴谋家聚集在我家楼下的饭店里，小声探讨着如何才能完美实施计划。

"所以，我们需要一个船长，一个恶霸，也许还需要另外那么两三个人，尤达我们已经有了。"我拍打着手中的本子总结，"我们不需要太多环节，环节太多容易出错。"

自从上次居委会的老太太离开我家之后，我就把全部精力都用在如何解决这次危机上，我想了很长时间，终于制订出一个看起来很完美的计划，为了实现这个计划，我不得不多找几个人来帮忙。

除了罗四，我还叫了马荻帖，这家伙是个还算有名气的小说家，他没辜负我，他听到这个消息就好像买的彩票中了500万那么高兴。

"让我当船长吗？"这个家伙一脸期待地看着我。我甚至能感觉到绿色的气体顺着他的身体向外散发。

"你有点胖，还戴眼镜。"我拒绝了他的要求，"我有一个更适合你身份的角色。"

他嘟囔着："我可以戴隐形眼镜。"

不，不可能，我不会让他碰我的儿子的，我是那么爱祝奎达，怎么可能看到他身涉险境。我直截了当地对他说："扮演好你的角色吧。"

接下来的几天，我们一直在完善细节，进行准备。祝奎达在屋子里辛苦训练的时候，我们则在外面的小饭店里一次次地排练。这群家伙还真算得上是朋友，他们负担了一半购置服装道具的费用，那些装扮可不便宜。

终于，在祝奎达7岁生日那一晚，我们的计划开始实施了。

我走进祝奎达的房间。在之前的两三天，我已经作出种种忧心忡忡的样子，祝奎达是个聪明的孩子，他知道他的父亲有心事。

祝奎达现在已经成为一个真正的小伙子了，我看着他，胸中一股热流在升腾，我已经向上天发过几万次誓，我要保护好他，要让他过上出人头地的生活，我不会让这个孩子和其他同龄人一样窝在地球上，然后带着悔恨终老。

"父亲，有什么事吗？"祝奎达看着我。

"是的，孩子，我不得不对你说一件事，你的母亲……"

一声巨响打断了我，一个巨大的、浑身黏糊糊的生物闯进了我的家门。当然，"闯进家门"这个词也不太恰当，我给马荻帖配了家门钥匙。

【注13】以上例子均未在《星球大战》电影及官方资料集中出现，可以理解为是主角杜撰，在文章最后结尾处，当主角发现自己的儿子祝奎达死于共和国十字军号重型巡洋舰的核熔炉内后，充满悔恨的主角曾经向祝奎达的灵魂坦诚过这些谎言。

【注14】在《星球大战》年表中，旧共和国时代，超空间探险家加维·达拉贡（Gav Daragon）和乔莉·达拉贡（Jori Daragon）兄妹曾在偶然情况下到达卡里班，并被西斯大军借机找到了通往共和国的路径，煽动并发动了针对共和国的大规模侵略战争，史称超空间大战（the Great Hyperspace），一些分支作品中也曾提到过加维·达拉贡曾被西斯大君诱惑，但均未见于正史。文章内所述应为罗四个人取向所致。

【注15】Master Replicas是一家著名的官方授权电影道具制作公司，该公司生产的光剑完全忠实于电影，制作精良，并得到了相关的官方授权。

我还没反应过来，祝奎达就已经一个前翻挡在了不速之客面前，摆出防御姿势，恶狠狠地看着这个好像一坨大便一样的东西。说实话，他的反应能力吓了我一跳，我感觉眼眶潮湿了，我的儿子，我真为他骄傲。

马获帖显然也被祝奎达吓了一跳，但这家伙还可以——我的意思是，他的应变能力还可以。不是每个人都能在披着一身沾满了PIZZA残渣的塑料皮之后还能保持清醒的头脑。但看起来到现在为止，马获帖做得还不错。

“毡巴！阿鲁库刻！哩渣巴渣巴！”马获帖大声恐吓着，“库哩！”【注16】

身边的一个矮子开始翻译：“小子，你让开，我要和你的爸爸谈谈。”没错，这就是他的角色，和他的身份也挺般配，“我是皇帝！”

“我不会让开的，绝不。”祝奎达坚定地说，“在这里对你没好处，你想要什么？”

“一个小孩，不是吗？”马获帖又开始发出他的无意义的声调，但我实在懒得用拟生词把这些肮脏又下等的声音复述出来。总之，根据我们的剧本，他开始叙述他的祖先是塔图因星球上的枭雄渣巴，渣巴在被绝地武士杀死前留下了三百多个孩子，他的祖祖祖父之类的在一系列阴谋和叛乱之后得到了家族家长之位之类的话，没错，这很符合星战的世界观，在这个问题上，我一向严格要求自己。【注17】

“那么，现在我需要用你们的血来偿还我兄弟的性命。”毡巴用一阵莫名其妙的咕噜声结束了他的发言。

“可敬的……先生，”我能看出祝奎达在小心谨慎地选择自己的词汇，他知道毡巴这种生物是狡诈、阴险、恶毒而且毫无同情心的，我想这些年的辛苦训练在祝奎达身上起到了效果，他正在尝试和平解决这个问题，“我想我们可以解决这个问题，只要您能宽限给我们一点时间。”

“呐析鲁！” 毡巴大叫起来，他旁边的翻译跟着喊“时间！”

“波哪！般德唏！渣哄！莫哄！”

“我们最需要的就是时间！我的朋友！”翻译紧跟着说，“我们要把你的父亲带走！”

“孩子，是时候了，让我跟他走，你得到三号空港找一位船长。”我继续把戏演下去，“这是你的生日礼物。”

我从怀里拿出给他的光剑，没错，这真是一个感人的场面，祝奎达一辈子都不会忘记，“拿着这把光剑，直到你可以使用它，我为你骄傲。”

祝奎达拿着光剑，我看到他的眼睛又红了，说到底，这还是一个孩子啊。接下来我要看看他如何做，当然，我绝不会真的离开他，所以这一切归根结底都是一场精密计划后的产物，我们准备了两套预案，足以应付各种情况。

“这把光剑已经坏了，也许是没有能量了，据说，只有真正的绝地武士用原力才能催生剑芒，”我平静地对祝奎达说，“带着他，记住我。”

祝奎达把光剑拿在手里，拼命地按着开关，当然，什么都没有出现。我想祝奎达一定认为如果自己手里有一把光剑就可以击败面前的几个人，但他又怎么可能让一把根本没有电池的光剑柄实现他的愿望呢。

祝奎达试了一会，终于放弃了。在此期间，毡巴和他的两个走狗一直在静静地看着。这群混蛋，他们应该说些狠话的。最后，祝奎达把他的生日礼物收好，然后转过身去，直视毡巴。

“我不能允许你这么做！”祝奎达坚定地说，“即使我将付出我的生命。”

即使隔着这么厚一层塑料皮，我都能看到毡巴的身体颤抖起来，我想那是羡慕。是的，这家伙羡慕我有这样好的一个儿子，而他没有。我骄傲地看着我的孩子，没错，我的儿子，我为他骄傲，这些年我受了这么多苦，都是值得的。

毡巴大叫一声（按照我们计划的那样），他手下的人冲了上来。虽然我们已经计划过几万次，但我还是紧张地盯着他们，我不希望他们伤到我的儿子。

忽然房间里的灯开始闪烁，一阵电流声在房间里蔓延。片刻之后，我身边的所有电器都同时发出巨响，电灯也砰地一声碎开了，一阵蓝色的火花带着电流声将墙上的宣传画打得粉碎。我看到上前的两个人胆怯地停了下来，惊慌地看着我。但我也同样莫名其妙。只有年轻的祝奎达仍然捏着拳头站在我的面前，他的身体那么瘦小，但浑身散发着不可抗拒的威力。

我的儿子！

我不知道出了什么事情，但很显然，祝奎达已经拥有了原力！他做到了！我的眼泪开始不受控制地冲出眼窝，我的儿子拥有了原力！

但我还没到能高兴的地步，我要把整个计划执行完毕，该执行下一步了，快！

当尤达的身影出现在门口的时候，我松了一口气。

罗四显然没怎么注意到刚才发生的一切，因为他现在才推门进来。所幸下一步相当正常，房间里的灯泡黑了一个，不过这让我们的效果更棒。

就像我们说好的那样，毡巴和他的走狗们转过去，然后好像一群无脑儿一样冲到罗四面前，罗四则举起右手在空中微微挥舞了两下——只有两下，两个走狗就飞到了墙上，其中一个还把祝奎达的X-战机模型砸得粉碎，我承认这一招挺难练的。

“你不需要这样做。”尤达大师对毡巴说，“我们可以离开这里。”

“毡巴！”毡巴愤怒地叫起来，但之后他的身体忽然瘫软下去，身上的PIZZA废渣散了一地。

“咕……”他虚弱地叫，这声音却不是他装出来的。

在他的胸前，一束蓝色的光芒正在闪耀着。

“您曾经对我说过，这种智慧生物意志力很强，很难受到精神控制的影响。”祝奎达的手里握着光剑，剑身发出的光芒将整个房间都披上了一层波动的蓝色，“伟大的绝地武士天行者就曾经遇到过这个问题。”【注18】（未完待续）

【注16】这些无意义的象声词实际上也没有任何意义，只是纯粹模仿在《星球大战VI——绝地归来》中，塔图因上的黑帮首领渣巴所发出的赫特语。

【注17】这段话明显出于杜撰，但较为符合赫特族的特性，赫特族是银河系空间内历史悠久的种族，同时也是黑社会家族化猖獗的种族，塔图因上的黑帮首领渣巴则是外星系最为臭名昭著的犯罪团伙头目。

【注18】到目前为止，尚未有官方设定说明赫特族对原力拥有抵抗能力，但一些作品曾经描述过绝地无法轻易迷惑赫特人，祝奎达的这种认知可能来源于他的导师罗四的教导。

林晓：3月上大软的专题《假如你有了孩子——给游戏迷们的一个设问》引起很多读者的兴趣。虽然很多读者现在还年轻，还在读书，有自己的孩子这似乎是太遥远的事情，但五年以后，十年以后呢？迟早有一天，年轻人会成长，会成家立业，会成为他人的父母，那时，该如何面对自己那喜欢游戏的孩子？看看软盘里的朋友怎么回答这个问题。

软盘™ POPSOFT ZONE
BBS.POPSOFT.COM.CN

软粉 nbmaomao

首先，大软，你这期封面山寨得不错，搞得我以为GTA5出了，那字体啊那排列图片的感觉，真像，赞一个，不错……其次再来谈谈读完文章的感受，不能说方方面面的人都回答了那些问题，但是回答的人物都是有代表性的，很有意思。

我是比较羡慕开明的父母的，是疏导而不是一味的堵塞，其实说真的有没有网瘾？定义的不同造成的结果也不同。我觉得所谓上网造成的问题，其实都是表面的问题，而深层次的问题我想还是社会问题，家庭问题，心理问题，而不是上不上网的问题……很简单，我小时候成天在外面玩，天黑也不愿意回家，这不是大同小异么？

其实对我自己而言，假设我有了孩子（这就有点扯，媳妇还不知道在何方呢，而且家里也不太管孩子的事情）。

不过还是假设下吧，如果要是接触游戏的话，孩子很小的时候也许就应该让了，这没什么不好，但我肯定是不会让他玩太长时间的，因为我宁愿以后孩子没事戴个眼镜出门耍酷，也不愿意戴个眼镜才能看清楚东西，这是自己的身体需要爱护。单机游戏，益智小游戏都会让他玩的，最好是俩人能一起玩的，我带他玩儿，和他比赛。但是少儿不宜的那种游戏就算了。至于上网么，也许要等到他上初中吧，稍微能有点是非头脑的时候再允许，培养他网络是一种工具的概念，不能把网络当真，你可以利用网络在上面做些事情，但是要和现实分得清清楚楚的。至于游戏哪些好哪些坏，我会提前告诉他，并且让他彻底搞明白哪些东西是可以接受的，哪些东西是要选择接受的，哪些是不可以接受的，尤其要学会承担责任，学会对自己的行为和话语负责，这样才不至于出现失控的情况。至于学习么，顺其自然，搞清楚自己的爱好和自己应该做的工作，分清楚利弊就可以了。

软粉 xmengke06

我才买到3月上的这期大软，也是刚刚才看完这个专题。虽然我暂时还没有孩子，嗯，但是我会有。这是一个很傻的回答，不过是事实。

自己接触电脑和游戏是很早的事情，我并不能反对自己的孩子去接触电脑和网络。我深知在一个孩子求知欲非常旺盛的时候禁止他上网是一件多么可怜的事情，就像黑市一样，你越禁止似乎它的规模就越大。让孩子慢慢接触电脑，让他在网络上接受一个不同的世界。年龄的话，就随他吧，只要他看得懂网页里的字就让他去吧，总归有那么些求知的时候。

如果不小心他看到了什么不该看到的东西，那也没有办法。我没有那么多的时间陪着他打开每一个网页，玩每一个游戏。网络是双刃剑啊，大家都知道。最起码我玩电脑的时候，我的老妈老爸是从来不理我的，除了喊我吃饭。

但是每天玩游戏的时间不要太长，如果戴眼镜就不好看了，皮肤被辐射也会变得不好——我相信自己的孩子在这样的“灌输”之下，应该和什么瘾之类的没有什么关系了。当然如果他真的沉迷了，那我就去看看这游戏究竟哪里好。如果我也沉迷了，那只能说明这个游戏真的不错。当然我肯定不会把自己的孩子送去什么治疗学校。

我会告诉自己的孩子，什么才是该选择的，但是要他自己思考该选择的是什么。我不能全部掌控他的游戏人生，他并不能因为是我的孩子，就被自己的父母觉得自己该做什么。如果他觉得纸牌就是他的游戏人生的终结，我不会让他去当盖茨，因为那是他的决定。而且我爸妈也没有说让我当盖茨啊。

未来不定，谁知道自己的孩子能怎么样。但是最起码，我绝对不会听到“妈妈，爸爸喊你回家吃饭”之类的话。

软粉 朔月

这个问题，我在和同学攒机的时候也曾聊起过。我的朋友说需要在游戏时间上着手，我的意见则是塞给孩子一个不能运行主流游戏的上网本……

软粉 dew

小孩玩游戏是必需的，重点在于培养他的自制力和判断力。人性追求自由（抽象狭义的），过分强制只能杯具。比如在学习阶段他知道目前的主要任务就是把学习搞好，而且确实完全通过行动表现出来，当然成绩好点更好。这样每天少量玩，周末大量玩或在中招或高考前玩一天游戏都可以（应试教育本身是无奈的杯具，举例而已）。

快评



这期的专题企划太赞了！《假如你有了孩子——给游戏迷们的一个设问》，真不知道编辑们是怎么想到的。就为了这个专题，我买了好几本大软分给同学看。因为我们经常讨论这个问题。试想，如果我们40岁了还会再去玩《星际争霸3》《魔兽争霸4》吗？有了孩子后会带着孩子一起玩吗？（**黑龙江 赵润泽**）

我是“战地”系列的忠实fans，3月上这期有一篇《“战地风云”简史》我非常喜欢。不过可能由于篇幅限制，像《战地1942》《战地2》这样的神作，在介绍时有些吝惜笔墨了。而最近的《战地——叛逆连队2》我只通关了单机剧情，觉得游戏画面非常精美，希望大软能对它的游戏引擎做介绍，最好再和孤岛危机的引擎对比一下，究竟哪个效率更高呢？（**山东 Mega**）

林晓：3月上的好文章的确很多，《轩辕剑外传——云之遥》的攻略，苹果iPad的专题，《网瘾战争》的评论……数不过来了，一句话，2010年开年，我同事们干劲十足，鼓掌吧！2010年第07期杂志你觉得怎么样？欢迎拍砖或者给小红花，E-mail给linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还能得到一份精美的礼物。

留言板



林晓姐姐你好，枫红一刀流是我最喜欢的攻略撰稿人了，看了读编的介绍，我更了解与喜欢他了，希望看到他更多更好的作品。只是我想指出一个古老的问题，2009年11月上大软中的那篇《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》攻略里面，蝙蝠侠打败班恩后，来到室外，班恩又破墙而出，这时并非高登局长开着蝙蝠车把班恩撞落水中，而是蝙蝠侠用遥控器召唤的蝙蝠车。希望枫红一刀流以后再玩类似的改编游戏时，可以稍稍关注一下原版，以便加深对游戏的理解。（**软粉 wzyddg**）

林晓： *谢谢wzyddg的提醒。我们希望作者和读者也有很好的沟通，以便奉献更多的优秀作品给读者。*

作为一个很喜欢《大众软件》但手头实在不宽裕的读者，我十分希望大软可以在自己的网页上把将要发行的下一期杂志的内容简介或者重点推荐最好是目录登上，至少把封面弄个图给我们看看（从封面也能看出有什么推荐的内容），这样就能方便我这样手头不够充裕不一定期期必买的读者，让我们可以根据自己的需要购买。再加上我自己的一些不方便没法亲自去书报亭购买，所以总得托付家人，可是家人不懂这些内容万一买了用处不大的一期，总会在心里有点花了冤枉钱的想法。虽然这个建议可能会让大软失去一些利益，但是我觉得作为一个负责任的杂志社，这点应该算人性化的建议应该不为过吧。希望能看到大软的网站能给我提供更多的帮助，也希望大软能提供越来越多的实用的资讯。祝大软越办越好。（**软粉 NaCl**）

林晓： *NaCl你的建议很好。我想从4月上开始，你就能在大软网站看到下期杂志内容的预告了，希望对你购买杂志有帮助。*

本期“游戏剧场”的小说《陪伴》中的一句话深深地刺痛了我——“一个游戏被灌注了太多的感情，就注定了有在心里老去的那一天。”作为一个沉迷于“山口山”的玩家，5年以来，太多的喜悦，太多的兴奋，太多的无奈，太多的遗憾，太多的苦楚，太多的后悔，太多的愤懑……好友栏里暗去的人越来越多，公会频道里说的话越来越少，但就是那么倔强地不愿让它在心里老去，等着一张旧船票，等着一群人，等着组队频道里回复宁静却充满生机的那一天。（**北京　老婆入睡偷偷上线的“生命”**）

林晓： *不管等得到还是等不到，这段游戏的回忆，已是一生的珍藏，一生的财富。祝福每一个有梦想有回忆的人，在未来的日子里，过得开心快乐。*

♪♪读者俱乐部重新开张♪♪



亲爱的读者朋友们，经过一番紧锣密鼓的准备工作，重新装修后的大软读者俱乐部开张了！这一次，在网上就可以很容易地购买到大软了，不过，只能购买到过期的大软。另外，读者俱乐部还准备了很多有意思的游戏周边产品，还有《三国杀》等桌面纸牌游戏。记住读者俱乐部的地址：popsoft.taobao.com。欢迎捧场哦。

悔过书









粥粥的IT与游戏系列

●那些大软的作者们(2)

大众闲话



林晓：3月上的杂志中我给大家介绍了攻略达人枫红一刀流，这期要给大家介绍的是杂志前半本应用部分的作者冰河洗剑，他常常在软件和网络两个栏目出没，是这两个栏目的主力作者之一。

冰河洗剑：弃武从文的技术生涯

从搞产品设计到为电脑杂志撰写技术应用文章，冰河洗剑的这段经历，听上去颇为曲折，说起来却也平常，其中滋味怕是只有当事人自己清楚。取舍之间是否有犹豫辗转或者挣扎，外人不得而知，只能猜测了。下面，就让冰河洗剑自己来谈谈好了。

前些天林晓姐让我写一个作者专栏中的自我介绍，我答应了，可是说实话，与电脑网络有关的东西话题很多，写点自我介绍，我真不知道该写些什么。平常也不擅社交言谈，终日沉迷于电脑网络中，甚至连自我本身也极少关注，要让我说说这些年发生了什么，我还真得想想。

与大软结缘，最早应该是在2000年，我还正在上学的时候。当时我正处在学习电脑知识如饥似渴的期间，在学校图书馆中看到大软，一下子就吸引到我的不是游戏，而是关于硬件资讯和软件应用技巧文章。顺便提一下，从上学时期到现在，游戏我一直玩得比较少。在上学时总觉得玩游戏是不务正业，待到工作时终于有闲有钱玩游戏了。曾经CS和星际让我沉迷过很长一段时间，可最终我悲哀地发现，我已错过了学习游戏的黄金时期，无论我怎样努力，每次游戏被虐的总是我。如今，我也就是只敢在断网的情况下，一个人偷偷打开War3，一对一与电脑中等难度70%对战，偶尔RP爆发时也能胜难度80%的电脑一两局。

2001年8月的时候，我终于拿到自己的第一份薪水，在最后轮到给自己买礼物时，我首先做的事情是选择了一本大软。之后的几年，我终于拥有了自己的大软。但我是属于不爱保护书的类型，每本大软都伤痕累累，因为上面有不少精彩的文章被我用笔作上标注。而这些杂志在2007年底时，因为我所住的楼房失火而付之一炬，与我的一部神舟牌低价电脑一起成为我心中永远的疼。



冰河洗剑而今已经是职业撰稿人了

到了2003年初，我开始萌发了向大软投稿的念头。一方面是因为自己有比较多的空闲时间，另外一方面是觉得在电脑之道上浸淫了这么多年，多少也有些心得体会修炼成果。我还清楚地记得，第一篇稿件是关于Windows XP工具栏上的“桌面”项技巧，利用这个功能可以打造一个没有窗口的资源管理器快捷访问通道。这篇不足千字的应用技巧稿件，足足花了我两个星期的时间才写好。因为我当时正在一家军工企业从事产品设计工作，由于还没有自己的电脑，只能在设计用的电脑上偷偷摸摸写文章。由于产品涉密的问题，机房电脑管理还是比较严的。机房钥匙保管在一位老同事那里，可怜不抽烟的我孝敬了好几包烟钱，才将钥匙弄到手中，每晚溜进机房，关上灯，在黑暗中敲打键盘。

侥幸的是这篇稿子居然被采用了。当在大软上看到我的文章时，心中的成就感远比看到设计的产品成型时来得强烈。我这才发现，在我心底热爱的并不是我现在的工作。由此我开始将更多的时间投入到学习电脑为大软写稿上，省吃俭用几个月买了一台神舟天运笔记本电脑。

不得不说，这部笔记本电脑在我最初写稿过程中起了莫大的作用。用这个笔记本我撰写发布了百余万字的稿件，我对这部笔记本有深厚的感情。后来神舟电脑的质量如何，我是不太清楚的。最初我买的这部低价笔记本，噪音和发热量极大，又笨重，做工看起来很不好，但是在我使用的几年中，死机屏幕的情况加起来也没超过十余次。只是后来面对越来越庞大的系统和软件，这部电脑实在难以应付了，我才不得不配了新的台式机。

这部电脑凝聚了我太多的感情，我觉得它就像我的难兄难弟一样，伴我度过如此长的一段时光。有时我常常感觉，电脑虽然是死物，但也是有灵性的东西，当你对它倾注感情时，它也会有超常的发挥。电脑出现莫名其妙的问题，我们常会说是RP问题，好像也多少有点这方面的意思。

到如今为大软写稿已有7年了，算得上是大软的老作者了。在写稿的过程中，认识了大软的好几位编辑，结识了许多读者朋友，其中也有不少趣事。记得我曾在大软上发表了名为《爱与黑的边缘》连载文章，内容是关于网络攻击和安全知识的。这期出版之后，许多读者加了我的QQ，总问我是不是黑客，对我的网名“冰河洗剑”来源作了许多猜测——有一位小同学问我这名字是不是来源于圣斗士，而另有一位则认为与大名鼎鼎的冰河木马有关，更有一位网友针锋相对的把自己的网名改为“冰河洗菜刀”。其实冰河洗剑这个笔名，来源于梁羽生小说《七剑下天山》中的一首词，他也有一部同名的小说。

想到哪写到哪，不知不觉写了不少，不过内容可能有些乱，大家将就着看吧。这期杂志出来时，认识许久的编辑何先进离开大软了，也想起了之前的ACJ、璺雯等多位编辑。为大软写稿这么久，一直有一个遗憾，想去见见大软的帅哥美女大姐大叔编辑们。虽然有两次大软周年纪念活动时接收到了邀请函，可是我没去，因为我够宅的，生面孔人多时很不自在，这是我最大的遗憾了。最后希望大家看大软玩电脑玩游戏开心，但是别宅别像我一样，要多出去走走，行万里路胜过读万卷书啊。P



林晓姐姐，我是四川的读者，因为春节没有在家过，去了农村奶奶家，就没能买到大软2月下的杂志。我看大软3年了，也坚持买了3年，只有这期杂志缺了，我该怎么办呢？可以直接在编辑部购买吗？（**四川 张长胜**）

林晓：现在，过期的大软能够通过读者俱乐部购买。读者俱乐部的具体介绍请见157页。不过，如果你是当月没有能够及时买到大软，可以联络当地或者本省的经销商，他们那里应该会有存货，这样比从北京邮购要快一点，还能节省些邮费。下面这张表，就是大软在全国主要城市的经销商名单，希望对读者们购买杂志有帮助。（**见下表**）

《大众软件》发行联络方式

地区	城市	联络人	热线电话
东北	哈尔滨	于女士	0451-88342316
	长春	冷先生	0431-86099568
	沈阳	赵女士	024-23927213
	大连	郝先生	0411-84628772
华北	北京	郭女士	010-65934352
	天津	曹先生	022-27363961
	石家庄	郝女士	13503292020
	保定	李女士	0312-2038408
	太原	薛先生	0351-7083017
	大同	韩先生	0352-2021603
	呼和浩特	王小姐	0471-6263358
	包头	张女士	0472-2516902
华东	济南	张女士	0531-82061722
	青岛	闫先生	0532-83848881
	上海	赵女士	021-66100393
	杭州	何先生	0571-88256366
	南京	李先生	025-83327129
	宁波	杨先生	0574-87660206
	温州	陈女士	0577-86057666
	合肥	王先生	0551-4696185
	马鞍山	李先生	0555-2512670
	福州	刘女士	0591-83362984
	厦门	陈先生	0592-5095042
华南	广州	周女士	020-34292249
	珠海	刘先生	0756-8899626
	深圳	蔡先生	0755-82264081
	南宁	徐女士	0771-2825915
	柳州	黄女士	0772-3111800
	海口	刘女士	0898-66217820
华中	郑州	杨女士	0371-67613787
	洛阳	叶女士	0379-63175280
	武汉	周女士	027-85498114
	宜昌	周女士	0717-8606106
	长沙	胡女士	0731-84421862
	南昌	梅女士	0791-8592321
西北	西安	陈女士	029-84337342-8004
	银川	朱先生	0951－8328618
	兰州	任先生	0931-8514919
	乌鲁木齐	闫女士	0991-6591122
西南	重庆	王女士	023-67051639
	成都	李女士	028-86661759
	贵阳	钱先生	0851-6819936
	昆明	杨先生	0871-4146491

热门游戏排行榜

截止日期2010年03月15日

单机榜

排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
1	实况足球2010	KONAMI	2009	2325
2	魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARD	2003	2311
3	使命召唤——现代战争2	Infinity Ward	2009	2228
4	火炬之光	Runic Games	2009	2219
5	侠盗猎车手4	Runic Games	2008	2204
6	生化危机5	CAPCOM	2009	2115
7	无主之地	Gearbox Software	2009	2107
8	仙剑奇侠传四	上海软星	2007	2006
9	求生之路2	Valve Software	2009	1992
10	龙世纪——起源	Bioware	2009	1986

网游榜

排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期	票数
1	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005	2337
2	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009	2325
3	梦幻西游	网易	网易	2003	2319
4	穿越火线	SmileGate	腾讯	2008	2310
5	天龙八部	搜狐畅游	搜狐畅游	2007	2305
6	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008	2279
7	成吉思汗	北京麒麟网	北京麒麟网	2009	2261
8	跑跑卡丁车	Nexon	世纪天成	2006	2258
9	名将三国	第九城市	第九城市	2010	2234
10	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009	2215

小白：在我小的时候，很流行一个叫“电子海洛因”的概念。据大人们说，“服食”一段时间后必会伤脑，以至小孩子的后半生一事无成，生活不能自理。当时也确实能见到许多整日委顿在街机厅里，靠着几枚游戏币当午饭吃的朋友，所以我信了……以至每次玩游戏时都会为自己的健康担心，惶惶不可终日。还好我的父母十分开明，并没被他人的思想与观点左右，这使我与当时许许多多同学相比都更快乐，因为我不用担心玩游戏带来的后果——受到父母的批评或他人的冷嘲热讽，甚至是毒打。

今天看来，“电子海洛因”的说法完全是无稽之谈，洋人们玩了，并依然活蹦乱跳，我们为何不行？尤其是玩着游戏长大的一群人已撑起了这个社会，曾经诋毁他们的那些人此刻又躲到了哪里，去热炒“网瘾”了吗？有道是“不如意事常八九，可与人言无二三”，小孩子在本应开开心心的年纪，就应去开开心心地游戏，不论是打沙包或打电子游戏，只要能让他们在生命中最应体会到幸福也最易得到幸福时拥有就好了，我认为这不仅是家长们应去思考的，更是整个教育制度应去思考的。

真的希望有这样的一天：当一个孩子沉迷于游戏逃避现实时，公众不会如蒙双眼般胡乱指责；当一个人妄图通过卑鄙行径，用偷换概念的方法转移公众注意时，他会得到应有的惩罚；当一个家庭无力养育心灵健康的孩子时，社会能给予无偿的帮扶，而不是再去吸一口他们本不多的血液……

最后说个能让人心情好些的消息——战锤最新作登场啦！最近可玩的即时战略游戏还真是多啊……





Warhammer 40000 Dawn Of War II Chaos Rising

大众软件

2010年 再创辉煌

1、2010年《大众软件》依然为旬刊，内容将更加丰富，报道更加全面。

2、《大众软件》旬刊，每月分为上、中、下三期，1、8、16日出版。

订阅《大众软件》上、下旬杂志全年168元，半年84元。

中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：到当地邮局汇款

收款人：大众软件

收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室

邮编：100142

汇款金额：XXX元

汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话









接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，

亮甲店130号 恩济大厦511室

联系人：陈小姐

联系电话：010—88135604

邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

邮发代号：82—726
本期特惠价：￥7.00元
~~定价：￥10.00元~~
刊号：ISSN1007—0060 CN11—3751/TN